ALAPJÁTÉK + KIEGÉSZÍTŐ

STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

MAGYAR FELIRAT

TWO WORLDS II: VELVET EDITION

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB MAGAZINJA

1995 Ft
6,99 EUR
PC Guru 2014. 02.
9 771217 638003 14002

EXKLUZÍV TESZT

Castlevania Lords of Shadow 2

ITT A VÁRVA VÁRT CASTLEVANIA FOLYTATÁS, AMIBEN DRAKULAKÉNT SZÁLLUNK SZEMBE A GONOSSZAL!

ELŐZETES

THE ELDER SCROLLS ONLINE

KIPRÓBÁLTUK ÉS IMÁDTUK! RÉSZLETEK ÉS ÉRDEKESSÉGEK HAT OLDALON!

ELŐZETES

ALIEN: ISOLATION

VÉGRE TÉNYLEG KAPUNK EGY IGÉNYES ALIEN-JÁTÉKOT?

ÖSSZESEN 30 JÁTÉK

ASSASSIN' CREED LIBERATION HD

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

MIGHT & MAGIC X: LEGACY

NEXT CAR GAME

» 3 VIDEOTESZT » 11 ELŐZETES » 15 TESZT

AGYMENŐK
7. ÉVAD
MÁRCIUSTÓL

COMEDY CENTRAL

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

- DAYZ-MÁNIA
- TELJES JÁTÉK EXTRA KIEGÉSZÍTŐVEL

Egyik kezünk elvesz, de a másik közben ad

Kezdjük rögtön a rossz hírrel: februárban csak 100 oldalas a PC Guru magazin, ideiglenesen ismét kénytelenek voltunk kicsit visszavágni a tartalmat, de ez, ahogy korábban, úgy most sem jelenti azt, hogy beállnánk ekkora terjedelemre, a jövő hónapban már ismét 116 oldalon olvashattok majd a legújabb játékokról és a PC-s világ érdekességeiről. Annak ellenére, hogy most kevesebb hellyel gazdálkodhattunk, azért igyekeztünk a lehető legtartalmasabb lapot összehozni, és reményeim szerint nem is okozunk majd csalódást. Amit mindenképpen szeretnék kiemelni a februári felhozatalból, az a hat oldalas The Elder Scrolls Online előzetesünk, amiben nem csak az általunk is kipróbált MMORPG-ről tudhattok meg mindent, de még az Elder Scrolls elképesztő világával kapcsolatban is tartogatunk nektek érdekességeket. Ezen felül mindenképpen kiemelendő még a Castlevania: Lords of Shadow 2 tesztünk, ami abszolút exkluzív anyag (továbbá címlapsztori is egyben), hiszen ez az első értékeléssel is ellátott hazai cikk a spanyol fejlesztők újabb vérbő akciójátékáról. Persze ez még csak a jéghegy csúcsa, hiszen ebben a hónapban is 11 előzetes, 15 teszt és rengeteg egyéb érdekesség várja a játékra és PC-s/konzolos témákra éhes olvasókat.

Aztán szokás szerint van teljes játékunk is, és ha már 16 oldalt muszáj volt lecsípni a szokásos tartalomból, ezen a fronton igyekeztünk ellensúlyozni a veszteséget. Ebben a hónapban a Two Worlds II névre hallgató szerepjátékot mellékeltük a magazinhoz, de nem ám magában, hiszen megkapjátok mellé a Pirates of the Flying Fortress kiegészítőt is, ami a maga közel 10 órás játékidejével szinte plusz egy játékot tesz ki. A játék beszerzése nem volt kalandoktól mentes, sőt, ezúttal még a telepítés sem szokványos (erről bővebben a teljes játék cikkben olvashattok), viszont örömhír, hogy ismét steames verzióval lephettünk meg titeket, és még külön telepíthető magyar felirat is dukál a programhoz, így azok sem maradnak ki a jóból, akik nem űzik mesteri szinten az angol nyelvet.

Olvasni- és játszani valóban tehát nem lesz hiány, bízom benne, hogy ezzel az adaggal kihúzzátok márciusig, amikor is menetrendszerűen visszatérünk, a szokásos minőségi tartalommal, és egy újabb teljes verziós programmal. Addig is öltözzetek melegen, játsszatok sokat, és ami a legfontosabb, hogy...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

Broken Age

Tim Schafer 3 milliót kalapozott össze egy olyan játékra, amitől leesett az állunk.

A HÓNAP TESZTJE

Castlevania: Lords of Shadow 2

Drakula nem halott, és nagyon nem élvezi ezt a helyzetet. Teszt négy oldalon!

A HÓNAP ELŐZETESE

The Elder Scrolls Online

Kipróbáltuk a The Elder Scrolls Online MMOG-t, és hat oldalon át elemezzük a játékot.

Szerkesztőségünkben januárban teljesen elharapódzott a DayZ láz, és ennek kapcsán merült fel a kérdés, hogy mi a véleményed az early acces játékokról, illetve volt-e már olyan, hogy megbántad, hogy beruháztál egy még el sem készült programra...?

Bate

Én eddig egyetlen early acces játékra ruháztam be, a DayZ-re, és egyáltalán nem bántam meg, szóval mondhatni, hogy megjött a kedvem a korai hozzáférésű játékokhoz. Legközelebb valószínűleg a Starboundra és a Rustra csapok le. A határ pedig a csillagos ég...

Miguel

Még nem bántam meg, de az elmúlt öt évben már amúgy is hozzászoktam, hogy félkész játékok jelennek meg, az egyetlen újdonság, hogy ez most már olyan tulajdonság, amiért az emberek szívesen fizetnek, és nem idegeskednek miatta – így hát én sem teszem.

Chris

Nekem nagyon tetszik a kezdeményezés, remélem egyre gyakrabban fordulnak majd ehhez módszerhez a fejlesztők. Így egyrészt oda kerül a pénz, ahova kell, másrészt pedig mi is bepillanthatunk egy készülő játék kulisszái mögé. Ezen mindenki nyer.

JohnBart

A BeamNG Drive-ot és a Next Car Game-et is ilyen akcióban szereztem be, és már most imádom őket. Ötletesnek tartom ezt a fejlesztési modellt, de vásárlás előtt azért érdemes utánajárni a játéknak, és csak akkor bezsákolni, ha valószínű, hogy el is készül...

Wilson

Legutóbb azt bántam meg, mikor vagy 12 Early Access-játék bemutatására vállalkoztam egyetlen hónap alatt, és akkor jöttem rá, hogy szeretem én pénzzel támogatni a fejlesztést, de a korai időszakban túl sokat játszom, így a végtermékhez már nincs is kedvem.

Midnite

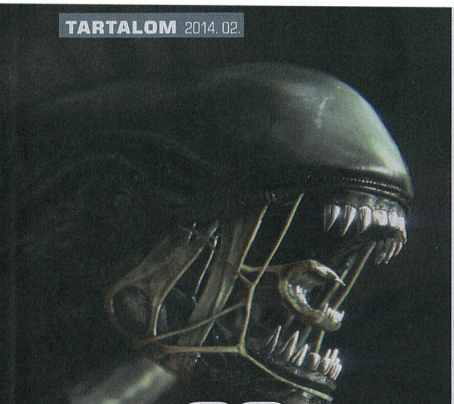
Nem szeretek én lenni az, aki megtalálja a kezdeti hibákat egy játékban. A Star Trek Online volt talán az egyetlen, ahol fejest ugrottam a bughalmokkal teli bétába – de meg is bántam. Bőven elég lett volna a megjelenéskor rájönnöm, milyen béna lett szegény STO.

Chocho

Az Early Access a tavalyi év Kickstarter-lázaként fogható fel. Egyelőre tetszik, látok fantáziát a dologban és még egy korai vásárlásom sem bántam meg. Igaz, csak azért nem, mert a Next Car Game-től és a DayZ-től is tudtam, mit várok. Zsákbamacskát nem vennék.

Lor

A billentyűzettartóm minden alkalommal felsír, mikor korai bugokba és hibákba botlok, szóval nem nekem valók a zsenge verziók. A DayZ az első olyan, ami elég komoly sóvárgást kelt bennem, de inkább kivárom, hogy teljes pompájában avathassam fel a szűz játékot.



22
ALIEN: ISOLATION
Soha sem gondoltuk volna, hogy a Colonial Marines bukása után a SEGA meg meri csinálni azt, amire mindig is vágytunk: egy olyan Alien-játékot, ahol nem idegenek százait kell leölni, s ahol a főhős préda, és nem vadász... de az Alien: Isolation pont ilyen lesz!

26
THE ELDER SCROLLS ONLINE
Sokat civódtunk a Bethesdával, mire sikerült tető alá hozni a The Elder Scrolls Online előzetest, de megérte. Két teljes hétvégét töltöttünk a bétaverzióval, és amennyire kiábrándítónak tűnt tavaly az első Elder Scrolls MMORPG, annyira jónak néz ki a kiadása előtt!

Tartalom

ELŐZETES

008 Indie-hírek
010 Gorogoa
011 Dungeon of the Endless
012 Starbound
014 Project Spark
016 Spacebase DF-9
018 Dreamfall Chapters
020 Next Car Game
022 Alien: Isolation
024 Divinity: Original Sin
026 The Elder Scrolls Online
032 Nosgoth

TESZT

036 Assassin's Creed: Liberation HD
040 Desktop Dungeons
042 Metal Gear Rising: Revengeance
046 The Banner Saga
048 Teslagrad
049 Samurai Gunn
050 Battle Worlds: Kronos
052 Castlevania: Lords of Shadow 2
056 Might & Magic X - Legacy
058 Broken Age – Act 1
060 Knack
061 Tomb Raider: Definitive Edition
062 Mobiljátékok

PC GURU EXTRA

064 Belföldi fuvarok
066 The Incredible Adventures of Van Helsing útmutató
070 Finomhangolt gőzgép: Az Enhanced Steam

HARDVER

080 Hardverhírek
082 Samsung Galaxy Gear
084 ASUS FonePad Note FHD 6
085 AVerMedia ExtremeCap U3
086 Samsung HomeSync
087 Hardverbemutató
088 Speedlink Parthica Core Gaming Keyboard
089 Speedlink Decus Gaming Mouse
090 Guru ÁlomPC
092 Hardvermentőöv

ROVATOK

034 Free-to-play játékok a Steamen
072 Klasszikusok újrajátszva
074 Top 5 legjobb vétel
075 Nosztalguru
076 Gondolatébresztő
078 Játékmentőöv
094 Levrov
112 Egy kis közösségi élet

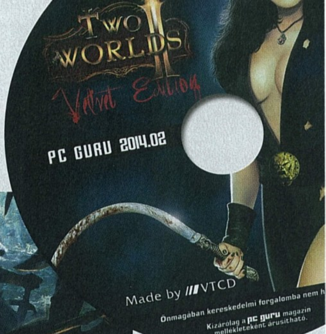
36
ASSASSIN'S CREED: LIBERATION HD
Az eredetileg PlayStation Vita-exkluzívnak szánt Assassin's Creed végre PC-re is megjelent!

52
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2
Három év várakozás után folytatódik az időközben vérszívóvá vedlett vámpírvadász grandiózus története.

56
MIGHT & MAGIC X - LEGACY
Visszatért minden idők egyik legnépszerűbb szerepjátéka, feltámadt a Might & Magic-sorozat!

DVD-TARTALOM

Szigeti veszedelem, bársonyba csomagolva



PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

Szerencsére ebben a hónapban sem kell lemondanotok kedvenc videotesztjeitekről, a PCG Live rovatunkba három nagyszerű bemutatót pakoltunk fel, melyeket most is kedvenc íróitok kommentáltak. Kipróbáltuk és végigjátszottuk a legújabb Castlevania-játékot, a Lords of Shadow 2-t, hatalmasakat nosztalgiáztunk a Might & Magic X: Legacy közben, és megcsodáltuk a PC-re is átültetett Assassin's Creed Liberation HD-t, amiben ezúttal egy női főszereplő ingujjából csúsztak elő a gyilkos pengék.

JÁTÉKVIDEÓK — ELŐZETESEK

A januári uborkaszezon alatt kevés stúdió volt, amely meg merte volna mutatni, min dolgozik éppen. Számokban mérve nincs is mitől elalélnunk, amit viszont kaptunk, attól kihullott a maradék hajunk is. Ott van rögtön a The Elder Scrolls Online új CG videója, amiben nyolc percig ámuldozhatunk egy csatajeleneten. Aztán megnézhettük az Assassin's Creedet mímelő Shadow of Mordor bemutatóját, valamint rácsodálkozhattunk a középkori témájú Kingdom Come-ra, ahol szörnyek nélkül elevenedik meg a kardok és lovagok kora.

JÁTÉKDEMÓ — GOROGOA

A semmiből érkező, és az indie játékokat díjazó IGF-en taroló Gorogoa teljes változata idén végre megjelenik, de a játék már most kipróbálható! A hamarosan sztárrá váló Jason Roberts játékát nehéz szavakba foglalni – azért megpróbáltuk a pár oldallal arrébb található beszámolónkban –, de nem is kell kizárólag ránk hallgatnotok. A DVD-re felpakoltuk ennek a zseniális műnek a demóját, hogy első kézből győződjetek meg róla: itt tényleg valami csoda készül!

EXTRA TARTALOM — GAMESAVE MANAGER

DVD-mellékletünk Extrák könyvtárába két dolog miatt lesz most érdemes bekukkantanotok. Először is, hogy átnézzétek a havi rendszerességgel frissített háttérképek szekciót, ahova ezúttal is tíz eszméletlen jó tétel került, valamint azért, hogy feltelepítsétek a Gamesave Manager nevű programot, aminek segítségével könnyedén archiválhatjátok nagy becsben tartott játékmentéseiteket. Működéséről a magazin utolsó harmadában mesélünk, a Steam feljavításáról szóló extra cikkünkben!

ÍZELÍTŐ

Ahogy közeledik a tavasz, és a jácint mellett megérezzük a Watch Dogs, a Thief, vagy az The Elder Scrolls Online illatát a levegőben, úgy leszünk egyre vidámabbak és felszabadultabbak. Végre beforrtak csontjaink is a jeges utakon történt sorozatos elcsúszásokat követően, és már csak pár hetet kell kibírni addig, amíg befutnak a tavaszi játékaink – és vele együtt reménhetőleg a tavasz is, ha már a tél késett egy pár hónapot. Addig pedig szórakozhatunk egy kicsit a PC Guru DVD-mellékletére feltett teljes játékkal, amivel nem lesz nehéz agyonütni az időt, mert csodaszép, Steamen aktiválható, hosszú és még izgalmas is, pont olyan, amilyennek egy szerepjátéknak lennie kell. Nosza, korongot a meghajtóba – valakinek meg kell mentenie a világot!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

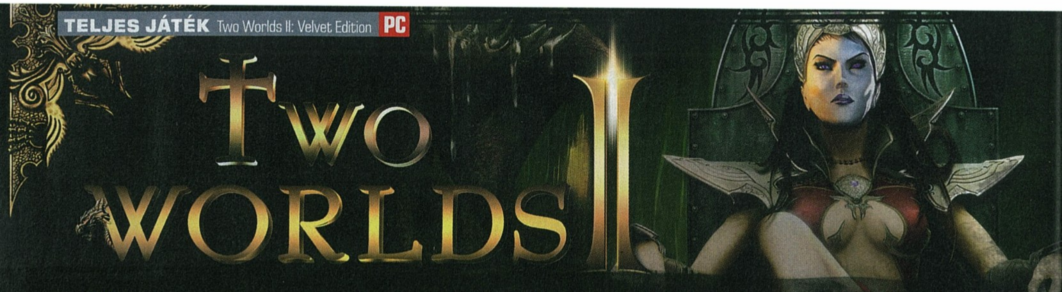
Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 3MJCY8HN

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 7**-es verzióját. A jelen számunkban található kód **2014. április 1-ig** érvényes.



[IRTA WILSON] **Mindig nagy esemény, ha szerepjátékot adhatunk az újsághoz, hiszen nem létezik még egy olyan műfaj, ami ennyire hosszú és tartalmas élményt kínálna, teljesen behúzva a játékosokat egy képzelt világba. Az pedig külön öröm, ha az adott RPG még jó is: a Two Worlds II-nek már az alapkiadása is meglepően remek volt, de azóta érkezett hozzá egy, az alapjáték hosszával vetekedő kiegészítő is – és a februári PC Guru mellé most mind a kettőt odaadjuk, ráadásul steames változatban!**

A germán szerepjátékokat kilométerekről ki lehet szúrni: általában mindig rondák vagy rusztikus a látványviláguk, szereplőik robotokhoz hasonlóak, világukban megvan minden klisé, amit csak a fantasy műfajban meg lehet találni, és a menürendszerük, játékmenetük úgy épül fel, mintha egy mérnök tervezte volna őket. Ritka az igazán jó, nemcsak a műfaj iránt teljesen elkötelezettek számára szórakoztató német RPG, főleg az utóbbi időben, és ha nem tudnánk, hogy a Reality Pump Studios valójában lengyel, akkor jól lenémetezhetnénk az ő játékaikat is, mert a Two Worldsről ember nem mondta volna meg, hogy nem egy német csapat alkotása. És nem is az: valójában lengyel. A fejlesztők nagy utat jártak be 1995-ös megalapításuk óta: az Earth-sorozattal a 2000-es évek végéig a stratégiák között próbáltak helytállni, aztán 2007-ben úgy döntöttek, hogy bepróbálkoznak az RPG-k világában is.

A játék aktiválásához szükséges Steam-kódot ezúttal is a DVD-tasakra nyomtatva találhatjátok meg, mint mindig.

A döntés nem bizonyult jónak, hiszen ekkor már túl voltunk az Elder Scrolls: Oblivionon, az elmúlt évtized egyik legjobb szerepjátékán, a Two Worlds pedig egész egyszerűen nem tudott felnőni a konkurens színvonalához. Bűnronda volt, hemzsegett a programhibáktól, monoton volt a játékmenete, és a legtöbb PC-n még el sem indult, míg utólagos foltokkal ki nem gyomlálták belőle a rengeteg bugot. Nem is értjük, hogy ilyen végeredménnyel mégis hogyan szavazhatták meg a srácoknak a bizalmat egy folytatás elkészítésére, de a végeredményt látva örülhettünk – amikor pedig megjelent a DLC, már egyenesen tapsolhattunk. Februári teljes játékunk esetében ugyanis még csak hazudnunk sem kell: a 2011/02-es PC Guruban 88%-kal jutalmaztuk a lengyelek erőfeszítését, és akkor még nem is sejthettük, hogy a későbbi fejlesztéseknek hála a játék sokkal jobb lesz.

KATASZTRÓFÁBÓL SIKERCÍM

A történet helyszíne ezúttal is Antaloor, ahol az előző epizód ügyeletes gonosza, Gandohar a császári cím megkaparintásával teljesen átvette a hatalmat, de nem elégedett meg a koronával. Mancsai közé került a világ megmentésébe belefáradt hősünk nővére, Kyra is, névtelen főszereplőnk pedig a halál szélére sodródott, ahonnét egy csapatnyi ork mentette meg. Ahelyett viszont, hogy mindezek után nyugdíjba vonulna, inkább felkerekedik, hogy egyszer és mindenkorra pontot tegyen Gandohar gonosz terveinek végére, és ha már ott jár, akkor még az elragadott családtagját is megpróbálja visszaszerezni.

A feladat tehát adott, odáig eljutni viszont teljesen szabadon lehet. A gigantikus játéktér, Antaloor világa ugyanis elképesztően sok helyszínnel rendelkezik, így már ezek felfedezése, bebarangolása is napokra elegendő szórakozást biztosít. Persze ez nem egy turistaszimulátor, hősként muszáj a helyiek ügyes-bajos dolgait is megoldani a fő sztorivonal követése mellett, de hogy mikor és kinek segítünk, az már teljes egészében rajtunk múlik. Választási lehetőség bőven lesz, már maga a történet befejezése is legalább 15 órát emészt fel, de aki tényleg mindent látni akar, és az összes mellékküldetést szeretné teljesíteni, jobb, ha bekészít maga mellé némi hideg élelmet és innivalót, mert akár 60-80 órán keresztül is elveszhet Antaloorban.

És ezek még csak a missziók: a Two Worlds II-ben ezen felül lehet saját bájitalokat készíteni (tényleg minden felszedett növényt össze lehet főzni, nem egészen kiszámítható végeredménnyel), egyedi bűvigéket kitalálni, fegyvereket, páncélokat kovácsolni és továbbfejleszteni, na meg medvéket és egyéb állatokat pofozni. Puszta kézzel, ahogy egy férfi szokta! Persze aki túl is akarja érni a hajcihőt, az nem az öklével, hanem egy kétkezes pallossal, egy csatabárddal, vagy egy varázsbottal vág neki a vadonnak. A megszerezhető eszközök száma elképesztően magas, segítségükkel pedig íjászként, harcosként, varázslóként is el

ADATOK

KIADÓ
Topware Interactive

FEJLESZTŐ
Reality Pump Studios

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
7 fő

GÉPIGÉNY

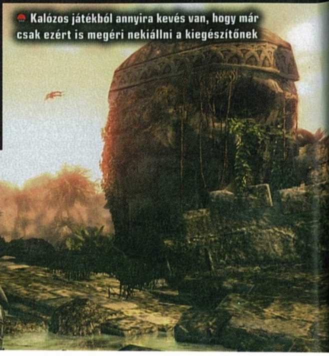
Egymagos 2 GHz CPU, 512 MB VGA (ATI Radeon HD, vagy jobb), 2 GB RAM, 8 GB HDD

INFO

A Two Worlds II első változata 2011 februárjában jelent meg.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

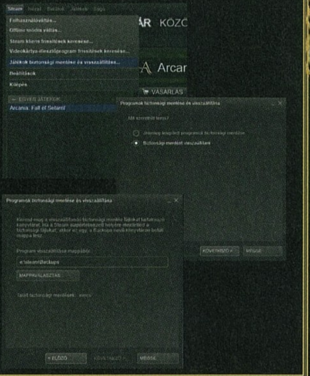


Kalózos játékból annyira kevés van, hogy már csak ezért is megéri nekiállni a kiegészítőnek

TELEPÍTÉSI ÚTMUTATÓ

Van egy jó, és van egy rossz hírünk. A jó az, hogy e havi teljes játékunk ismét steames… a rossz pedig az, hogy megszenvedtünk vele, mire a DVD-mellékletünkre került. Sajnos az általunk kapott változat feltelepítése nem annyira egyszerű, mint eddig: mivel nem akartuk, hogy telepítő nélkül maradjatok, és igyekeztünk azok kedvében is járni, akik nem rendelkeznek széles sávú internet-hozzáféréssel, vagy olyan szigorú az adatkorlátjuk, hogy nem lettek volna képesek letölteni a szükséges öt gigát, ezért kompromisszumos megoldás mellett döntöttünk, és egy steames biztonsági másolatot tettünk fel a korongra. Megijedni nem kell, pár kattintással ez is a gépre varázsolható. Elmondjuk, hogy mit kell tennetek!

A Two Worlds II telepítéséhez ezúttal is egy teljesen ingyenes Steam-fiókra, és egy Steam kliensprogramra van szükség. Első lépésként aktiváljátok a DVD papírtasakján található kódot a Steam rendszerében a felső menüsorban lévő **„Játékok / Termék aktiválása a Steamen"** menüpont alatt. Amennyiben ez sikerült, a játék már szerepel a Könyvtáratokban, és bármikor letölthetitek a Steam hálózatáról. Amennyiben mégis a lemezről szeretnétek telepíteni, ehhez a DVD-mellékletünk /fullgame könyvtárában lévő fájlok szükségesek. Nem kell mást tennetek, mint a Steam kliensben rákattintani a felső menü első (**Steam** nevű) pontjára, majd ott a **„Játékok biztonsági mentése és visszaállítása"** gombra kattintva válasszátok a **visszaállítás** opciót. Ekkor már csak annyi a dolgotok, hogy elérési útnak megadjátok a DVD-lemezen lévő **fullgame/Two Worlds II** könyvtárat, és a Steam máris felmásolja a gépetekre a játékot. Éééés ennyi: ha ez megvan, máris nekivághattok a Two Worlds II ezernyi kalandjának!



lehet boldogulni. Nem kötelező kizárólagosan egy utat követni, szó szerint egy gombnyomással lehet választani a meglévő eszközök között, akár harc közben is, igazodva a kialakuló helyzethez.

Karakterünk természetesen fejlődik is, a szintlépések alkalmával új képességek nyílnak meg előttünk, melyeket a teljesített küldetések és a leölt ellenfelek után kapott tapasztalati pontokkal lehet fejleszteni. Szerepjáték lévén ez a játékmenet legfontosabb eleme, főleg, mert a Two Worlds II nem éppen a világ legkönnyebb játéka. Valós időben zajló, hack 'n' slasheket idéző harcrendszerében másodpercek alatt szétkaphatnak bennünket az ellenfelek, különösen az első pár órában, mikor névtelen hősünk még csak egy zöldfülű suhanc.

Annak idején sok szépet írtunk a lenyűgöző vízeffektről, és bár azóta eltelt már három esztendő, a Two Worlds II ebben a tekintetben kifejezetten jól öregedett

UNATKOZOL?

Habár már ezek az alapvető funkciók is elegek lennének ahhoz, hogy a Two Worlds II-t elkönyveljük egy tartalmas, de sok egyediséget nem tartalmazó szerepjátéknak, azért ennél több is akad ebben a világában. Azért, hogy a sok harc és a rengeteg mellékküldetés ne fulladjon unalomba, lehetőség van pusztán a szórakozást megcélzó tevékenységekbe is belebonyolódni. Ilyen a szerencsejáték, ahol kockadobással nyerhető el a helyiek összes pénze, vagy a zenélés, ahol különböző hangszerekkel szórakoztatható a falu népe.

Már a felsoroltak elemek sem rosszak, de a játék legjobb, legkiválóbb eleme mégis a multiplayer: bizony, a Two Worlds II-ben társakkal is be lehet járni a gigantikus világot! A hét főt támogató online mód nem a történet karakterét használja, indításkor egy új szereplőt kell létrehozni, aki szintén tapasztalati pontokat gyűjt, szintet lép, lootot szerez, vagyis pontosan azt csinálja, mint a kampányban, csak épp ismerősök, barátok társaságában. Ebben a módban jön ki igazán, hogy milyen jól össze lehet dolgozni a csaták során: a különböző bűvigék, csapdák és egyéb fegyverek kiválóan kiegészítik egymást, és így még a legnagyobb, legnehezebb szörnyek is gyorsan átküldhetők a túlvilágra.

Ha pedig ez nem lenne elég, akkor ott van a Pirates of the Flying Fortress néven futó kiegészítő, amely teljesen új hangvételt kölcsönöz a játéknak. Hősünket egy hírhedt hajókapitány, Ed Teal invitálja egy új kalandra, egy olyan, fordulatokkal teli történetben, ahol egymást érik az árulások. A rengeteg új fegyver és egyéb kiegészítő, a továbbfejlesztett harcrendszer, a mai szemmel nézve is kiváló karakteranimációk, a még mindig kifejezetten szép látványvilág nem csupán kiválóan kiegészíti a Two Worlds II által nyújtott játékélményt, de minimum 10-15 órás szavatosságával alaposan meg is nyújtja azt. Így aki beméreszkedik Antaloor égboltja alá, készüljön fel, hogy nem néhány unalmas órát fog elütni, de valósággal egy új életbe kezd – kalózként, martalócként, vagy világmegmentő hősként. Te melyik leszel?

NEM FUT A JÁTÉK, SEGÍTSETEK!

1. A JÁTÉK AZ INDÍTÁSKOR KÓDOT KÉR!

Nem kell megijedni: a Two Worlds II másolásvédelmi rendszere csak a dolgát végzi. Az indítást követően felugró Steam-ablak tartalmazza azt a két CD-kulcsot (nem a DVD-papírtasakra nyomtatott kódról van szó!), amit a játék kér. Az első az alapprogramot, a második pedig a kiegészítőt oldja fel, és egy rövid regisztrációt követően már mehet is a móka!

2. KIDOB A JÁTÉK!

Nem kell megijedni: elsősorban Nvidia-kártyák alatt fordulhat elő a hiba. A megoldás a megfelelő PhysX keretprogram feltelepítése, amit a Steam automatikusan megtesz. Ha ez mégse jönne össze, a Steam könyvtáratokban, a Two Worlds II mappában megtalálhatjátok a telepítőfájlt!

3. NEM LÁTSZIK AZ EGÉRKURZOR!

Nem kell megijedni: amennyiben be van dugva egy Xbox 360 kontroller a gépbe, lépjetek ki a játékból, húzzátok ki az eszközt, majd indítsátok újra a Two Worlds II-t.

4. AZ EGÉSZ JÁTÉK ANGOL NYELVŰ

Nem kell megijedni: ez a normális állapot. Aki esetleg nem jártas az angol nyelvben, ezúttal is használhatja a HUNosítók team kiváló fordítását, amely mind az alapjáték, mind a kiegészítő összes szövegét lokalizálja. A szükséges telepítőprogramot a DVD-mellékletünkön találjátok.

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

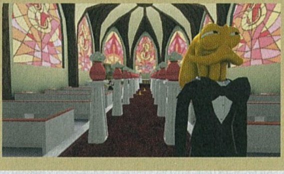
Megjelenési dátumok: Jazzpunk és Shovel Knight

Két, rovatunkban korábban bemutatott játék premierdátumáról is értesültünk januárban. A Necrophone Games sajátos látványvilágú, a 60-as, 70-es évek kémfilmjeit és az azokat kifigurázó komédiákat idéző **Jazzpunk** (http://necrophonegames.com/jazzpunk) február 7-én debütál a Steamen, tehát mikor e sorokat olvassátok, már meg is vehetitek. A Yacht Club Games igazi old school platformere, a **Shovel Knight** (http://yachtclubgames.com/shovel-knight/), amiben egy multifunkciós ásóval felszerelt lovagot kell terelgetnünk egészen pazar audiovizuális körítés mellett, csak egy picit van odébb: a csapat közlése szerint a jelenleg alfaverzióban lévő játék március 31-én debütál, PC (Steam) mellett Wii U-ra és NDS-re is. Mindkét cím megvásárolható a hivatalos oldalakon, 15 dollárért.

Polippapa kalandjai folytatódnak!

http://www.octodadgame.com/

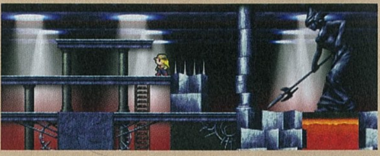
Az **Octodad** 2010 egyik nagy meglepetése volt, melyet a DePaul University diákjai dobtak össze, hogy benevezzenek vele a 2011-es IGF-re. A játék aztán igazi kult-klasszikussá vált, akárcsak a tavalyi Surgeon Simulator, mely hasonló, közvetlen irányítási metódust használt, sőt humorában is felidézi az emberek közé beépült polippapa kalandjait. A kedvező fogadtatás nyomán nem meglepő, hogy a folytatás is megfelelő támogatást kapott a közösségtől: egyrészt a Kickstarter-kampány is sikeres volt, másrészt a Dadliest Catch című felvonás az elsők között jutott át a Steam Greenlight „sorompóján". A játék aztán e sorok írásakor, január 30-án meg is jelent a Valve áruházában, és ugyanazt kínálja, mint elődje, a „hosszabb, szebb, vágatlanabb" szellemében, teljes mod-támogatással, sőt kooperatív móddal is, melyben a játékosok egy-egy végtagot irányítanak, ami csak rátesz egy lapáttal az amúgy sem alacsony humorfaktorra.



La Mulana 2 a Kickstarteren!

http://la-mulana.com/en/

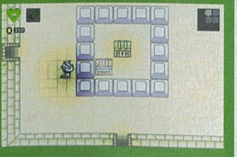
Tavaly októberben csak egy rövidhírben számoltunk be arról, hogy a japán NIGORO elkezdte a kellemes **La Mulana** második részének fejlesztését. Nos, a srácok január végén elindították a projekt Kickstarter kampányát, amelybe akár még ti is beszállhattok. Az új játék sztorijában csak lazán kapcsolódik a sikeres elődhöz, így az is élvezheti majd, aki nem játszott azzal. Főhősünk ezúttal egy hölgy lesz, az előző cím főhőse, Lemeza Kosuga lánya, a 21 éves Lumisa, aki egy Eg-Lana nevű romvárost készül felderíteni, ahonnan rusnya szörnyek szivárognak elő – ám a változatos pályákon és kiterjedt föld alatti labirintusokban nemcsak velük gyűlik meg a baja, hanem a Guardians nevű bossokkal is. A La Mulana 2 elsősorban PC-re készül, de teljes játékvezérlő-támogatással, sőt, immár 16:9-es képarányban is élvezhető lesz. A fejlesztők szerint a játék mechanikájával ismerkedők első nekifutásra 20-30 órát is eltölthetnek az ugrabugrával, ráadásul mivel nem lineáris kalandplatformerről van szó, amelyben, akárcsak elődjében, nemcsak harcolni kell, de például titkosírást is megfejtenünk, a szavatossággal sem lesz probléma. Mindez jól hangzik, reméljük a legjobbakat...



Halállal cicázó gyík voltál-e már?

http://www.wizardslizard.com/

A Geoff Blair és Matt Hackett által alapított Lost Decade Games tavaly augusztusban lőtte fel eddigi legnagyobb projektjét a Kickstarterre – és fényes sikert arattak: közel dupláját gyűjtötték össze a kért összegnek. Persze ez érthető, hiszen az akkor még Crypt Run néven futó játék rendkívül kellemes grafikával, remek zenével és ötletes játékelemekkel idézte fel a roguelike címekbe oltott Zelda-mechanizmust, amit leginkább a Binding of Isaacból ismerhetünk. A játék azóta nevet váltott, a Greenlighton már **The Wizard's Lizard** néven kell keresni, sőt elő is rendelhető a hivatalos oldalról, 15 dollárért. És hogy miről is van szó? A címszereplő gyík mesterét, a halállal kacérkodó varázslót elviszi a kaszás, hősünk pedig utánaered, hogy visszahozza őt. Ahogy említettem, a mechanika az Isaachoz hasonló, tehát véletlenszerűen felépített pályákon kell legyűrni számtalan ellenfelet, ám a permadeath terén van egy csavar: ha meghalunk, átkerülünk a túlvilágra, és ha itt lebirkózzuk a rengeteg rosszarcot, és eltalálunk egy mágikus pentagrammába, újjáéledhetünk. Ezenkívül a pályákon megmenthetünk embereket is, akik aztán a falusi boltban a kalandjainkhoz szükséges cuccokat árulják, melyeket az általunk begyűjtött tervrajzokból készítenek el. Ja, és még a múzeum elveszett cuccait is nekünk kell megtalálni – életen innen és túl...



JONATHAN BLOW BEJELENTETTE, HOGY A WITNESS JÁTSZHATÓ LESZ A VALVE VR-SISAKJÁVAL, ILLETVE MÁS HASONLÓ TECHNOLÓGIÁKKAL IS.

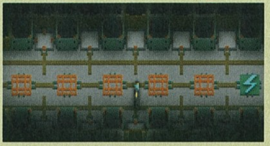
Crypt of the NecroDancer – ritmusra szebb a halál

http://necrodancer.com/

Nem túlzás azt állítani, hogy az indie szférát elárasztották a roguelike címek, így aztán egyre nehezebb újat mutatni a műfajban. Nos, a Brace Yourself Games alkotásának talán sikerül a bravúr, a **Crypt of the NecroDancer** ugyanis az alkotók meghatározása szerint egy hardcore roguelike ritmusjáték! A „csapat" amúgy egyetlen emberből áll, aki nem más, mint a kanadai Ryan Clark, a Professor Fizzwizzle és az Incredibots alkotója, aki 2004-ben alapított, az említett alkotásokkal nem kis elismerést begyűjtő stúdióját aztán eladta a Big Fish Gamesnek, ahol egy évig producerkedett is, mielőtt ismét önállósodott. Persze a játék fejlesztését (ami az idei IGF mezőnyében két díjra is esélyes, hang és tervezés kategóriában) nem egyedül végzi, a komponista például az a Danny Baranowsky, aki a Super Meat Boy és a Desktop Dungeons dallamaiért is felelős – egész pontosan e két játék hanganyagát is megtaláljuk a számlistában (ahogy Alec Holowka szerzeményeit is). Ez amúgy azért fontos, mert hősnőnket úgy tudjuk irányítani a véletlenszerűen felépített pályákon, hogy a zene ritmusára (amely akár saját mp3-gyűjteményünk becses darabja is lehet) ütögetjük a billentyűzetet. A mozgás, a harc mind ütemre és taktusra történik, ráadásul a cucc még jól is néz ki. A tavalyi PAX Prime-on is óriási sikert aratott NecroDancer előrendelhető a hivatalos oldalon 15 dollárért, Steam-kulccsal együtt, sőt, 25 dodóért megkapjuk a teljes zenei anyagot is, amelynek első öt száma azonnal letölthető.

Castle Doctrine: védd, ami a tiéd!

http://thecastledoctrine.net/



Az 1977-es születésű Jason Rohrer különös figurája az indie szférának, hiszen játékai nehezen besorolhatók, ám sokszor erősen morális témákat boncolgatnak. Harmadik játéka, a 2007-es Passage például egy mindössze ötperces szösszenet, mégis 2012-ben bekerült a New York-i MoMA (Modern Művészetek Múzeuma) állandó kiállítási anyagába, a 2010-es Sleep is Death pedig egy egészen egyedi játék, amelyben kalandjátékot kell készítenünk, ám a publikálás után szükség van az interakciónkra is, így közvetlen kapcsolatban áll alkotó és játékos. Legfrissebb műve, a **Castle Doctrine** még messzebbre merészkedik: egy MMO-ról van szó, amelyben kapsz egy nagy, de üres házat egyetlen széffel és egy családdal (asszony, két gyerek), no meg 2000 dollárt. További pénzhez csak úgy juthatsz, ha kifosztasz más játékosokat, így egyrészről rabolnod kell, másrészt megóvni saját famíliádat, házadat és értékeidet. Egyetlen alapelv van: a csapdákat és egyéb védelmi eszközöket úgy kell elhelyezned, hogy egy esélye mindenképpen legyen a betörőnek – más kérdés, hogy mire ezt megtalálja, halálnak halálával hal meg. Márpedig a halál ebben a játékban is végleges, ha hibázol, mindened elveszíted. A játék január 29-én jelent meg a Steamen, és Jason barátunk a promotálás sajátos módját választotta: felajánlott 3000 dollárt azon játékosoknak, akik egy megadott határidő lejártakor életben voltak, a pénzt pedig annak arányában osztja szét, amekkora tőkével ekkor az illető rendelkezett; 2000$ 1 dollárt ért, 100.000-ért viszont már 87 dollár üthette az ügyes játékos enyves kezét. Ráadásként a nyolc legjobb megkapja a játékban található (szintén ellopható) festmények valódi mását, illetve önvédelmi eszköz és lakásvédelmi berendezés is szerepel a nyeremények között – no meg egy 50 dolláros ajándékutalvány, melyet egy új-mexikói fegyverboltban lehet beváltani. Mondom, hogy különös figura ez a srác...

Történetek egy furcsa univerzumból

http://www.talesfromthestrangeuniverse.com/

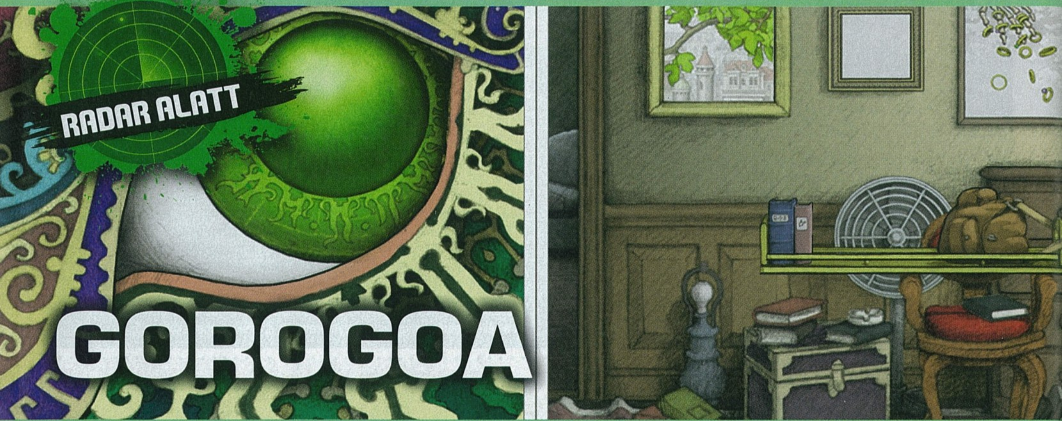
A mindössze kétfős Really Big Spider egy valóban nagy fába vágta a csáprágóját (bocsánat a rettentő képzavarért): a **Tales from a Strange Universe** ugyanis egy nagyszabású MMO, mely sajátos tokenrendszerével próbál meg fennmaradni – no meg érdekes mechanikájával. Utóbbi alapja a 4X stílus, tehát egy űrstratégiáról van szó, melyben kapunk egy galaxist, és ezt kell felfejlesztenünk úgy, hogy jó eséllyel vissza tudjuk verni más játékosok hódító törekvését. A böngészőben futtatható játék valós időben zajlik, tehát bejelentkezünk, kiadjuk a parancsokat a nyersanyagtermelésre, kutatásra, építkezésre, majd elmegyünk suliba, dolgozni – persze a böngészős megoldásnak hála egy okostelefonról bármikor megnézhetjük, hogy állnak az ügyeink. A dolog szépsége, hogy a fejlődés kezdeti szakaszán még láthatatlanok vagyunk más játékosok előtt, csak egy adott idő múlva bukkanunk fel a térképen, és akkor is azok számára, akik velünk egy időben kezdték a mókát, az erőviszonyok így nagyjából kiegyenlítődnek, és nyilván az fog az összeugrásból győztesen kikerülni, aki gyorsabban tudta kiaknázni a lehetőségeit. Az említett tokenrendszer lényege, hogy a galaxisokat ki kell bérelnünk (egy hétre 1,90 dollár, egy hónapra 7,60, de lehetőség van kedvezményre is nagyobb tétel esetében), így a játékosok rá vannak kényszerítve, hogy kihasználják a rendelkezésükre álló időt. A hivatalos honlapon ki lehet próbálni a játékot ingyen és bérmentve, a többi pedig már rajtad áll. A srácok egyébként épp túl vannak egy sikeres Kickstarter-projekten – igaz, a felajánlók a befizetett összeget tokenek formájában visszakapják majd, szóval megérte beszállni annak, akit érdekel a dolog.

Egy széthasadt világ hősei

http://wingedpixel.com/heroes-of-a-broken-land/

Január végén jelent meg a kanadai Winged Pixel független stúdió első játéka, a **Heroes of a Broken Land**, amely egy igazi szerelmeslevél a klasszikus éra TBS-eihez és RPG-ihez – olyan, mintha a Heroes of Might and Magicet elegyítettük volna az Eye of the Beholderrel. Adott tehát egy véletlenszerűen generált, általunk meghatározható méretű pálya, melyet a szintén személyre szabható, kezdetben négyfős csapattal a HoMM szabályai szerint fel kell fedeznünk, hatszögről hatszögre lépve, nyersanyagot gyűjtve, és a városunkat fejlesztve új épületekkel (alkimista, kovács, kalandorok céhe és így tovább). Ha pedig egy barlangra bukkanunk, következik a belső nézetű dungeon crawling, körökre osztott harccal, titkos kapcsolókkal és mindennel, ami ezzel jár – ráadásul egyszerre akár hat, egyenként hatfős csapatot is terelgethetünk-menedzselhetünk. A játék egyelőre a GamersGate-en vásárolható meg 15 dollárért, de várja a támogatókat a Greenlighton, a hivatalos oldalról pedig a demó is letölthető. Érdemes kipróbálni!

A Scratches és a készülő Asylum alkotója összeszedett egy halom kollégát – az eredmény a Serena című ingyenes, steames horror lett!



GOROGOA

[ÍRTA DREAMERINSTINCT] **Nehéz egy olyan játékról írni, ami teljes mértékben a vizualitáson alapul, ám nem lehetetlen. Sokáig fogalmam sem volt, mit írhatnék erről a szinte kézzelfogható zsenialitásról, aztán felszínre törtek a szavak.**

Még 2012-ben robbant be meglepetésként, ha nem is a köztudatba, de néhány hozzáértő játékos szívébe egy amerikai szoftverfejlesztő szárnypróbálgatásának gyümölcse. Jason Roberts legelső kísérletéről van szó, aminek a saját erejéből látott neki, és ezt vegyétek szó szerint, ugyanis csak ő dolgozik rajta; igaz, a zenei alapot nem ő biztosítja, de ez mit sem von le teljesítményéből.

ELSŐ BENYOMÁSOK

A Gorogoa névre keresztelt indie produktum pontosan azt nyújtja, amiért a legtöbb független fejlesztésű játékot szeretjük: egyediséget, ötletességet mutat, és lenyűgözi a felhasználót. Abban a pillanatban, ahogy felcsendül az aláfestő muzsika első akkordja, majd megjelenik a szemünk előtt az első izgő-mozgó képkocka, egyből megcsap minket a zsenialitás szele. Szívesen használnék más szavakat, ám egyetlen olyat sem találtam, ami találóan kifejezné azt a vizuális orgiát és a lehengerlő hangulatot, amit a Gorogoa áraszt magából.

ADATOK

KIADÓ
Jason Roberts
FEJLESZTŐ
Jason Roberts
MŰFAJ
logikai/kaland
MEGJELENÉS
2014
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Machinarium
2009 (AMANITA DESIGN)

Botanicula
2012 (AMANITA DESIGN)

AZ ALAPÖTLET

A sárkány izzóan zöld szemeit forgatja, a következő pillanatban pedig egy alma hullik az égszínkék tálba. A fiatal alak a karjait kitárva felemeli a gondosan megmunkált edényt, majd tovasétál a szoborcsoport árnyékából. Csendesen gubbasztva mereng az újonnan megszerzett gyümölcs felett egy kiülőben, mely aztán hirtelen hintóvá válik. Ahhoz, hogy ez a csoda valóban megtörténhessen, nekünk játékosoknak kell a kezünkbe venni az irányítást. A Gorogoa alapötlete ugyanolyan egyszerű, mint egy Mario játéké, és hasonlóan szórakoztató is egyben. A program a képernyőt négyegységnyi részre felosztva csempéket pakol elénk, és bár az eltérő tartalmú négyzetek között elsőre nem látszik a kapcsolat, mégis egy történetet (a fiúról, aki meg akarja szelídíteni a sárkányt) mesélnek el nekünk, és valamilyen úton-módon kapcsolódnak egymáshoz. Az összefüggésekre nekünk kell rájönnünk, méghozzá úgy, hogy a képek egyes elemeit, vagy akár magukat a csempéket mozgatjuk. A leggyakrabban ismétlődő formákra és mintákra kell figyelni, de az egyébként pasztellszerű környezetben felbukkanó erőteljes színek is a segítségünkre lehetnek. Voltaképpen nincs más dolgunk, mint a felbukkanó elemek párosításával megoldani az illusztráció-puzzle minden egyes feladványát, így navigálva hősünket mesebeli útján.

NOSZTALGIAFAKTOR

A „játékmenet" persze csak leírva egyszerű, a csempék közti logikát megtalálni ugyanis nem mindig egyértelmű feladat. Van, ahol egy kulcslyukformába kellene egy ábrát illeszteni, máskor egy ajtókeretet kell valamelyik képkocka megfelelő eleméhez odapasszírozni (és így küzdeni le az amúgy nem összefüggő helyszínek közti távolságot), máskor pedig a panelek közti harmóniát kell valahogy megtalálni. Ötletekből egyelőre nincs hiány, hiszen a tavalyi, nagyjából 15-20 perc alatt teljesíthető demó egyáltalán nem tartalmazott önismétlést, így csak remélni tudjuk, hogy a hamarosan érkező, egyelőre ismeretlen szavatosságú teljes változatra sem fullad ki a kreativitás, és legalább annyira káprázatos és meseszerű lesz, mint az előétel. Ha a reményeink szerint alakul a fejlesztés, akkor a Gorogoa nem szimplán az elmúlt évek egyik legötletesebb és legcsodálatosabb élménye lehet, de akár az év egyik legkiemelkedőbb játéka is.

Sajnos nehéz szavakba foglalni, hogy pontosan miképp is működik a játék, de ha minden igaz, a DVD-re felpakoltuk a demóját, így ti is kipróbálhatjátok!

RADAR ALATT

DUNGEON OF THE ENDLESS

[ÍRTA **WILSON**] **A 4X műfajt erősítő, a közepes harcrendszer ellenére kifejezetten remek Endless Space után nem gondoltuk volna, hogy az Amplitude Studios nem a folytatásba menekül, hanem egy másik játékműfajba, pedig ez történt: a Dungeon of the Endless-szel fejest ugrottak a roguelike-ok tengerébe!**

A videojátékokkal szinte egyidős műfaj épp a második reneszánszát éli: az első három évtizedben az ASCII-karakterekkel megoldott tálalás segítette, hogy a hangsúly a játékmeneten, és ne a külsőségeken legyen, de az elmúlt pár évben a független fejlesztőknek hála modernebb külsőt húzott magára a szerepjátékok eme hardcore irányzata. A remekbe szabott Dungeons of Dredmor, a kellőképpen beteg The Binding of Isaac, és a mostani számban bemutatott Desktop Dungeons után viszont már itt is az új kihívó – ráadásul december óta ki is próbálható a Steam korai hozzáférés programjának hála!

ADATOK

KIADÓ
AMPLITUDE Studios

FEJLESZTŐ
AMPLITUDE Studios

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2013. 12. 11.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Legend of Dungeon
2013 (ROBOT LOVES KITTY)

MINT A KARNEVÁLBAN

A Dungeon of the Endless azonban nem egyszerű roguelike játék, sőt, igazából egyetlen skatulyába sem tuszkolható be, mert több műfajt kever, méghozzá zseniálisan. Alapvetően persze egy olyan szerepjáték, ahol véletlenszerű körülmények között kellene túlélni egy ellenséges világban, ahová a kezdetben kétfős csapat egy űrhajó-katasztrófát és egy nem éppen sima landolást követően jut el. A véletlenszerűség ezúttal is szó szerint értendő: nem csupán a karakterek neve, kasztja és képességeik listája esetében dob kockát a gép, de a szobákra osztott játéktér felépítése kapcsán is. A végleges változatban szereplő 12 szintből még csak 3+1 érhető el (a negyedik valamikor a lapzártánk környékén kerül be egy frissítéssel), de a feladat mindegyiken ugyanaz: a kijárat (egész pontosan a következő emeletre vezető lépcső) megtalálása, majd a termeknek energiát szolgáltató kristály eljuttatása erre a szent helyre.

Jobb ha tudod, hogy teljesen kiszámíthatatlan, hogy épp mi vár majd rád a következő teremben

Az első pár próbálkozás alkalmával nem látni, mitől is olyan jó, de ha megjön a szikra, akkor a játék egyenesen letehetetlen.

A feladatot három tényező nehezíti: az említett véletlenszerűség, az erőforrások hiánya, és persze az ellenfelek. A Dungeon of the Endless ugyanis ott csavar a rogulike-képleten, hogy behozza a tower defense szabályait is. Bizonyos termekben ugyanis lehetőség van építkezésre, sőt, a túlélés érdekében tulajdonképpen muszáj élni ezzel az opcióval. Le lehet rakni alacsony sebzéssel rendelkező automata ágyút, hatalmasat odacsapó aknavetőt, ételtermelő gépezetet és a fejlesztéshez szükséges nyersanyagot előállító masinát is, feltéve, ha van elég energia: az egészet a kiindulóponton megtalálható és kötelezően megvédendő kristály táplálja árammal. Az energiaforrás kapacitása azonban véges, és egyszerre csak adott számú szobába képes eljuttatni az áramot.

Ha sikerül eljutni a karakterek fejlesztéséig, akkor sikerült túlélni az első pályát!

CSAK A PUTYIN AD NEKEM ERŐT

De miért fontos, hogy legyen áram és világítás? Mert csak így működtethetők a gépek, és csak az ilyen termekbe nem tudnak betoppanni a véletlenszerűen, hullámokban érkező ellenfelek – és így lesz a Dungeon of the Endlessből stratégiával beoltott roguelike, ahol nem csupán a hősök életben tartásával és a szerepjátékokat idéző fejlesztésével kell foglalkozni, de a bázisépítéssel, és annak megvédésével is. Habár ez a feladat a túlerő és a véletlenszerű pályák miatt szinte lehetetlennek bizonyulhat, mégis minden halálból lehet valamit tanulni, és minden menet elképesztően élvezetes – és ez még csak egy alfa. Mi lesz itt, ha elkészül a játék?!

STARBOUND

[ÍRTA **CHRIS**]

Ha röviden kellene bemutatnunk a Starboundot, akkor mindössze annyit mondanánk, hogy pont olyan, mint a Terraria, csak jobb. Hogy miben? Mindenben. Nagyobb, szebb, barátságosabb, és végtelenül szórakoztató. Már tavaly óta elérhető a Steam korai hozzáférés programjának hála, és azóta le se lehet vakarni az eladási listák éléről.

Három olyan játék található a Steam eladási toplistájának tetején, amiket nem lehet lerobbantani onnan. Az egyik a DayZ, ami sikeresen megfertőzte szerkesztőségünket is, a másik a Rust (amit a jövő hónapban mutatunk be), a harmadik pedig a Starbound. Habár alapvetően három teljesen különböző játékról van szó, némi párhuzamot azért lehet találni köztük. Közös nevezőjük nemcsak az, hogy „teljesen elkészülni" csak a távoli jövőben fognak, és jelenleg kizárólag a Steam korai hozzáférés keretén belül érhetők el, de a hangvételük és a témájuk is ugyanaz. Ilyen a gyűjtögetés, a lassú, elsőre talán céltalannak tűnő előrehaladás, és az általuk nyújtott hatalmas szabadság: ezek hármasával manapság hatalmas sikereket lehet elérni. A hasonló játékok sorát természetesen a Minecraft nyitotta, majd nem sokkal később jött a Terraria, amit lényegében a 2D-s Minecraftként könyvelt el a világ. A Terraria remek kis játék volt, de nehézségi faktora és gyerekbetegségei miatt soha sem vált belőle igazi, megkerülhetetlen klasszikus. Mégis ez volt az a cím, ami megihlette az angol Chucklefish csapatát, akik ennek hatására belevágtak Starbound című fejlesztésükbe, amely – kicsit sarkítva – valójában egy Terraria-koppintás, jó néhány érdekes, szerethető elemmel megfűszerezve.

BOLYGÓKÖZI SZUPERSZTRÁDA

Az első és legfontosabb dolog, amit a Starboundról érdemes tudni, már a képekről is lejön. Egy kétdimenziós, a 8 bites érára emlékeztető sandbox játékról van szó. Ez nem a modern technológiák csúcsra járatásáról szól: nincs tesszelláció és volumetrikus köd, és a DirectX 11 legújabb változatának extráira sem szabad számítani. Van viszont helyettük nagybetűs játékélmény, szabadság, építkezés, gyűjtögetés, földgazdálkodás, fejlődés és küldetések, méghozzá szó szerint végtelen mennyiségben. Az a tartalom, amit a programba pakoltak, még a legfelkészültebb játékosokat is le fogja dönteni a lábukról – és ez nem üres ígéret, hiszen a Starbound mostani, alfa változata a fentebb említett funkciók mindegyikével rendelkezik.

A játék alapsztorija szerint hősünkkel egy űrhajó fedélzetén elmenekülünk otthonunkból.

Marhabőr a falon, több lány a tető alatt: kívánhat ennél többet a szerencsés túlélő?

ADATOK

KIADÓ **Chucklefish**
FEJLESZTŐ **Chucklefish**
MŰFAJ **sandbox**
MEGJELENÉS **2013. 12. 04. (alfa)**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT **50%**

STÍLUSMINTA

Minecraft 2009 (MOJANG)
Terraria 2011 (RE-LOGIC)

Pontos úti cél hiányában bárkánk céltalanul vágódik a csillagok közé, épp annyi üzemanyaggal a tartályában, hogy még le tudjunk szállni egy közeli bolygóra. Eltévedtünk, nincs mit ennünk, fázunk, és valahogy vissza kellene jutni a civilizációba, szóval nem kevés problémát kell megoldanunk. Legfontosabb teendőnk a legalapvetőbb szükségletek, többek között a táplálkozás kielégítése. Készítenünk kell egy íjat, amivel vadászhatunk és megvédhetjük magunkat, de ehhez először alapanyagok szükségesek: fa és inda. A megszerzett húst persze meg is kell sütni, de a tűznek van egy másik funkciója is: ez garantálja, hogy ne fagyjunk halálra az éjszaka közepén, amikor a látótávolság úgy lecsökken, hogy a gyűjtögetést és a világ felfedezését már nem lehet folytatni. A túlélés érdekében melegebb és nagyobb biztonságot nyújtó öltözetet kell készítenünk, ugyanis a bolygófelszín hemzseg az idegen lényektől, melyek többsége nem túl barátságos, ebből adódóan aztán fegyverekre is szükségünk lesz. Továbbá kell majd egy ágy, ahol aludhatunk, kötszer, amivel bekötözhetjük a sebeinket, és ha már ennyi ideig kénytelenek leszünk otthonunkként tekinteni a bolygóra, akkor építhetünk akár egy vityillót is, ahova lerakhatjuk az időközben összegyűjtött holmijainkat. Ha pedig már berendezkedtünk, vessük el a gabona- és a kukoricamagokat, ültessünk pár fát, húzzunk fel egy kerítést, és készítsünk egy platinacsákányt, amivel aztán villámsebességgel elkezdhetjük kibányászni a bolygó felszíne alatt megbúvó értékes érceket, na és az üzemanyagként is felhasználható szenet. Tényleg, a NASA vajon miért nem épített még gőzzel hajtott űrhajót...? Hasonlóan a Terrariához és a Minecrafthez, minden kibányászott és begyűjtött anyagblokkból építkezhetünk is, illetve készíthetünk magunknak nyílászárókat,

A TÚLÉLÉS ELSŐ LÉPÉSEI

1 A Starbound első lépéseinek megtételében segít a játék küldetésrendszere, de mivel induláskor hihetetlen mennyiségű tartalomba ugrunk fejest, nagyon könnyen letévedhetünk a kijelölt ösvényről. Ne tegyük! Az első és legfontosabb dolog az legyen, hogy megszabadulunk a manipulator nevű eszközünktől, mivel az rettentő lassú. Ehhez először is ki kell vágnunk vele néhány fát, ebből pedig deszkát készíteni a képernyő jobb felső sarkában lévő ikon segítségével. Ezután eszkábáljunk össze egy sima crafting table-t, amit rakjunk le, a közelében pedig nyomjuk meg az E billentyűt. Most már elkezdhetünk kicsit komolyabb tárgyakat is létrehozni, mint amilyen a kőcsákány és a kőbalta. E kettő szerszám elkészítése legyen az elsődleges célunk, utána akár vissza is tehetjük a manipulatort a szekrénybe – örökre.

2 Ha készen vagyunk a kőbaltával és a kőcsákánnyal, akkor elkezdhetünk nyersanyagok után kutatni. Jó, ha tudjátok, hogy a játékidő jelentős része nem is áll másból, mint a bolygó kibányászásából. Ásahatunk bárhol, ahol csak szeretnénk, viszont érdemes figyelembe venni, hogy minél mélyebbre megyünk, közelítve a bolygó magja felé, annál cudarabb körülmények várnak ránk. Ezért aztán szükségünk lesz melegebb öltözetekre is, illetve továbbfejlesztett csákányra, mely a ritkább ércek felhasználásával állítható elő. No és persze fényforrásra is, ehhez pedig számtalan fáklyát kell majd készítenünk, amihez szénre és további fára van szükség. Ásás előtt érdemes ebből is feltölteni készleteinket, és mivel odalent is bőven akadnak szörnyek, ezért kötszerről is gondoskodjunk, mielőtt föld alatti felfedezésre adjuk a fejünket.

3 Amennyiben már elegendő vasat, rezet, ezüstöt, aranyat, platinát vagy ne adj isten gyémántot szedtünk össze, akkor olvasszuk azokat tömbökbe, és kezdjünk el megfelelő páncélt és fegyvert készíteni belőlük. Az oktatóküldetések utolsó fázisában ugyanis egy distress beacon nevű berendezést kell összeraknunk, amit semmiképpen se helyezzünk üzembe anélkül, hogy alaposan felkészülnénk a ránk váró meglepetésre. Ennek a gépnek az aktiválásával ugyanis jelzést küldünk az űrbe, amire megjelenik egy vérszomjas pingvinparancsnok, aki űrhajójával tüzet nyit kalandorunkra. Szerencsére jó sok nyílvesszőtalálat után a hajója megadja magát; szedjük fel a molten core-t, és építsük meg belőle az új kohónkat, valamint a 2-es szintű csillagrendszerekhez szükséges kártyát.

üveget, kapcsolókat, meg még ezer olyan más berendezést, amit csak el tudunk képzelni.

A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB

A folyamatos gyűjtögetés tehát a játék alapja, az így nyert nyersanyagokból pedig jobb páncélokat és fegyvereket tudunk magunknak készíteni, ami elég hasznos, tekintve, hogy lépten-nyomon próbálnak majd eltenni minket láb alól a helyi bennszülöttek és fenevadak. Egy bizonyos szintet elérve aztán kénytelenek leszünk megküzdeni egy főellenféllel is, amely a halálát követően egy különleges komponenst hagy hátra. Ennek a hozzávalónak köszönhetően képesek leszünk újfajta, fejlettebb technológiájú tárgyakat készíteni, illetve ami még fontosabb, elhagyni a bolygót, megindulva az ismeretlen felé, új világokat, galaxisokat találva, ahol izgalmasabb, értékesebb érceket és tárgyakat kaparinthatunk meg. És itt mutatkozik meg a Starbound legnagyobb erőssége: a hatalmas nyitottság és szabadság, ami szinte példa nélküli. Csillagrendszerekből ugyanis végtelen mennyiségű áll rendelkezésre: csupán rákattintunk űrhajónk navigációs

berendezésére, és máris egy véletlenszerűen generált térkép képe tárul elénk, ahol több száz, több ezer bolygót választhatunk ki következő úti célnak. Ráadásul ezek a planéták tényleg random jönnek létre: szinte lehetetlen két ugyanolyat találni!

Ennek hála felfedezhetünk száraz, sivatagos tájakat, sűrű erdős területeket, jeges pusztákat, és ezek számtalan kombinációját. Idővel akár még aszteroidákra is leszállhatunk, már amennyiben képesek vagyunk leküzdeni az oxigénhiányos és rettentő hideg környezet kihívásait.

A Starbound a riválisaihoz és a tartalmához képest kifejezetten olcsó: csupán 14 euróba kerül, amely jelentősen kevesebb, mint amit a Minecraftért vagy a Rustért kérnek a fejlesztői. Hogy ez az ár emelkedni fog-e, mint a Minecraft esetében, az még nem eldöntött, de aki biztosra akar menni, inkább most, a bétaidőszak alatt zsákolja be a programot. Megéri!

Hab a tortán, hogy mindegyik bolygó élővilága eltérő: könnyen előfordulhat, hogy az egyes planétákon nemcsak vérszomjas fenevadakra, hanem értelmes életre is bukkanunk, melynek képviselőivel akár el is beszélgethetünk. Ezek a karakterek küldetéseket is adhatnak, sőt kereskedhetünk is velük a játék valutáját, a pixeleket használva. Ha igazán szerencsések vagyunk, akkor különleges katakombákra, ritka kincseket és főellenfeleket rejtő területekre is bukkanhatunk, ahol aztán értékes fegyverekre, vagy akár úgynevezett tech upgrade-ekre is rátehetjük a mancsunkat, melyek karakterünk számára biztosítanak valamilyen különleges képességet (például magasabbra szökkenést, apró térugrást).

Természetesen a Starbound tartalmaz többszereplős játékmódot is, így akár barátokkal együtt is nekiveselkedhetünk otthonunk felépítésének, a bolygók kibányászásának. Ehhez

Sajnos a bolygókra felhúzott építményeket még törölhetik, de az űrhajó talán megússza!

csupán annyi lesz a dolgunk, hogy meghívjuk őket egy partiba, aminek köszönhetően már odateleportálhatjuk magunkat a másik űrhajójára, és lemehetünk az alatta lebegő planétára. Mivel a játék mondhatni végtelen számú bolygórendszert hoz létre, ezért szinte lehetetlen, hogy egy rossz vagy jó szándékú idegen csak úgy ránk találjon.

2014 LEGJOBB INDIE CUCCA?

A Starbound tehát már most óriási mennyiségű tartalommal rendelkezik, amelyben nagyon könnyen elveszhet a stílusra kicsit is fogékony játékos. A gyűjtögetés, a fejlődés, a felfedezés és az építkezés egészen lebilincselő kombinációját ismerhetjük meg itt, és a legjobb az egészben, hogy a sikeres Early Access kampánynak hála a készítők gőzerővel készítik a további tartalmakat a játékhoz. Lesznek járművek, nemrégiben megjelent az időjárás, de számíthatunk még komolyabb természeti jelenségekre is, mint amilyenek a homok- vagy jégviharok. Sokat javítanak még a mesterséges intelligencián, fejleszthetővé válik az űrhajónk (lesz például fegyverrendszer is, amivel bombázhatjuk a bolygót), kapunk minitérképet, illetve a játék könnyű moddolhatóságának hála már most hihetetlen mennyiségű és minőségű rajongói tartalmakat találunk hozzá. A Starbound képében 2014 egyik legígéretesebb alkotását ismerhetjük meg, szóval, szerezzétek be, amint tehetitek!

PROJECT SPARK

[ÍRTA CHOCHO] **Az alkotás, mint folyamat, több modern játéknak is alapját képezi, olyan program viszont nincs sok, amivel saját világokat hozhatunk létre, majd megosztva azokat az interneten, akár hírességgé is válhatunk. A Project Spark előtt tehát szabad út áll.**

Játékokat készíteni nem könnyű feladat. Ismerni kell egy csomó informatikai fogást, szerkesztőprogramot, programnyelvet. Továbbá kell, hogy legyen pénzünk, különben semmit nem ér az elkötelezettségünk. S ha mindez megadatott, még mindig hátravan a legnagyobb próbatétel: önnön kreativitásunk vizsgája, hiszen a világ legjobb programozója, grafikusa vagy hangmérnöke sem biztos, hogy összehoz egy jó játékot, ha nincs mögötte egy vonzó, szórakoztató ötlet. Bonyolult, igaz? Nos, még igen. Egyelőre. De nem biztos, hogy sokáig. Ha ugyanis megvalósul a Microsoft és a Team Dakota közös álma, a Project Spark, mindenki potenciális teremtővé válhat, és ha valami nem jön össze, akkor sem dől ránk a világ, elég megbirkóznunk más önjelölt alkotók kritikájával, majd kiheverve a csupán lelkileg megsemmisítő vereséget, újra lendületbe jönni. Film, játék, komoly, vicces, látványos, egyszerű, mindegy, csak kreatív terv legyen – a Project Sparkban megvalósíthatod! Hihetetlen? Az. Bizonyított? Úgy bizony, mi magunk is játszottunk a zárt bétaváltozattal, és alig hittünk a szemünknek.

KÍNDOWS 8.1

A Project Sparkot nehéz műfajilag besorolni, főleg, hogy nem is igazi szórakoztató szoftverről van szó, hanem inkább egy eszköztárról, aminek segítségével saját tartalmat hozhatunk létre, viszonylag tág határok között mozogva. A program a tavalyi E3 egyik legnagyobb microsoftos durranása volt, sőt, a konkurencia szemöldöke is megemelkedett az impresszív bemutatók láttán. A zárt bétateszt tavaly nyár óta tart PC-n, és nemsokára átnyergel Xbox One-ra – talán nem kell megmagyarázni, az MS miért csak erre a két platformra adja ki a Project Sparkot. Mi a PC-s verzióval játszottunk, ami kizárólag Windows 8.1-en érhető el, és mivel béta, még komoly hiányosságokkal, nehézségekkel küzd. A funkciók egy része nem elérhető, a „működő" lehetőségek pedig tele vannak kiszűrésre váró hibákkal. Még a Spark kliensprogramjának (vagy ahogy 8.1-es nyelven mondjuk, „appjának") frissítése sem könnyű feladat, a program ugyanis egyszerűen nem tölti le a saját javításait, manuálisan kell őket leszednünk a Windows alkalmazásboltjából. Körülményes eljárás, mi is sokat szívtunk vele, de egy bétától az ember nem várhat kifogástalan felhasználói élményt. Noha a technikai gondok nagy része minden bizonnyal megoldódik a premierre, a Windows 8.1 használata, mint alapkövetelmény marad, szóval, ha valaki egy korábbi operációs rendszerrel rendelkezik, annak teljesen le kell mondania a Spark nyújtotta élvezetekről. Akár tetszik, akár nem, ez van. Mi is csak azért nem nyafogunk, mert a kritériumok fejében egy igen egyedi termékkel kísérletezhettünk.

A KREATIVITÁS CSILLAGA

A Project Spark indítását követően eldönthetjük, hogy játszani szeretnénk, vagy inkább alkotni. Előbbi esetben többféle lehetőség áll rendelkezésünkre. Mivel a program folyamatos internetelérést követel, a szerverek automatikusan frissítik a többi Spark-játékos műveinek listáját. Már most, a béta során is találhatunk egészen döbbenetes munkákat, például a klasszikus Fable első fejezetének pontos másolatát, vagy személyes kedvencemet, egy flippert, ami a Spark kidolgozott fizikai szimulációjának köszönhetően tényleg úgy működik, ahogy egy ilyen asztalnak kell. A felhasználók által létrehozott minijátékok vagy videók szabadon kipróbálhatók, majd fel- vagy lepontozhatók, hogy mások is lássák, megérik-e a befektetett időt. A legtöbb felhasználói pálya egyelőre nem több érdekes kísérletnél, de el tudjuk képzelni, hogy a jövőben komplett videojátékokat építhet fel a Spark közössége. Persze arra is van mód, hogy ne mások kreációit játsszuk le, hanem egy teljesen automatikusan generált kalandot verekedjünk végig. A Crossroads módban kiválasztjuk, milyen helyszínen járjunk (jelenleg csak az erdős-mezős terep érhető el), milyen napszak legyen, és miféle hőssel induljunk útnak, majd egy pár másodperces töltögetést követően indul is a buli. A program bedob minket egy újonnan létrehozott világba, mi pedig odamegyünk ahhoz az NPC-hez, akinek nagy sárga felkiáltójel lebeg a feje felett. A

EBBEN A JÁTÉKBAN TÉNYLEG MINDENNEK CSAK A KÉPZELET ÉS AZ ESZKÖZTÁR SZAB HATÁRT

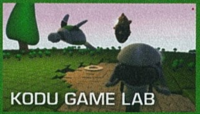
● RENGETEG DOLGOT MEG LEHET CSINÁLNI A SPARKBAN, AKÁR EGY LIMBO-KLÓNT IS!

MINTHA MÁR LÁTTUK VOLNA...

Jótol lopni nem szégyen, és a Project Spark is a szomszédba ment az ötletekért

LITTLEBIGPLANET 2

1 Kár is lenne tagadni, hogy az egész koncepció a LittleBigPlanet 2-re épül, amiben pont azt kellett csinálni, mint a Project Sparkban!



KODU GAME LAB

2 A Microsoft kutatói részlegéből származó Kodu Game Labban is a semmiből lehet létrehozni dolgokat, és a programozást is meg lehet tanulni közben.

GAMEMAKER

3 Igazából nem játék, de a GameMaker egy olyan program, amivel tényleg bármilyen játékot létre lehet hozni, függetlenül annak műfajától.

tőle felvehető küldetés egy része véletlenszerű szöveg, pár kihagyással. „Képzeld, hős vitéz, a ......-k ellopták a ......-t a faluból, és csak te szerezheted vissza!" Kiválasztjuk a felkínált lehetőségek közül, hogy mi kerüljön az üres helyre (mondjuk, legyen „varázskő" és „aranyalma"), majd a játék ennek megfelelően gördíti tovább az eseményeket. Ötletes megoldás és nagyon sokféle eredményt dobhat a gép, de látható, hogy a Spark ezen része nem több a program mögött álló, fejlett programozói eljárásokon nyugvó technológia csillogtatásánál – egyfajta interaktív tutorial, ha úgy tetszik.

Ha nem csak Win 8.1-en futna, a Project Sparkból igazi közösségi sikercím válhatna.

ISTEN VAGYOK

Az igazi szórakozás akkor kezdődik, amikor a Play menüből átlépünk a Create-be, és elkezdjük felépíteni saját játszóterünket. A lehetőségek tárháza már a bétában is elképesztő: készíthetünk lövöldözős játékot, kalandjátékot, szerepjátékot, platformjátékot... szóval szinte mindent. Ha valaki tényleg elmerül a Project Sparkban, kiélheti kreativitása minden cseppjét. Teremthet hegyeket, völgyeket, folyókat, NPC-ket, sőt, utóbbi szereplők interakcióit is megadhatja, pont úgy, ahogy egy bolti játék készítői szokták. Mivel a szabályokat a játékosok írják, szabad a gazda, bármilyen eszelős ötlet megvalósítható. Természetesen nem a Spark az első olyan program, aminek a segítségével videojátékokat építhetünk, emlékezzünk csak vissza az RPG Makerre, vagy a LittleBigPlanet 2-re, ami ugyanezt az ötletet dolgozta ki! Csakhogy ezek a szoftverek azért rendelkeztek bizonyos műfaji határokkal, amik a Microsoft csodagyerekét már nem béklyózzák meg. Természetesen a technikai keret adott, a grafikát például nem igazán módosíthatjuk, mindig ugyanaz a Fable-re hajazó látvány fogad majd bennünket. Az irányítás és az animációk is fixek, meseszerű, Disney-klasszikusokból szalajtott hősünk vagy hősnőnk egyformán ártatlan ábrázattal robbantja apró cafatokra a gonosz goblinokat, vagy lő ki karneváli rakétákat a falunapon.

FIZESS, MINT A KATONATISZT!

Mivel a Project Spark ingyenes játék/program/alkalmazás (már a Microsoft se tudja, minek hívja) lesz, kikerülhetetlenek a mikrotranzakciók. Szerencsére nem kell semmi durvára gondolni: a Marketplace menüben főként új terep- és időjárási viszonyokat vásárolhatunk majd meg, illetve profi játékkészítők keze által tervezett alkotásokat, amik egész olcsón kínálnak valóban epikus kalandokat. A Spark érdekessége egyébként, hogy ha fizetünk, ha nem, folyamatosan játszanunk kell vele, hogy új tartalmakat érjünk el. Sok extra holmi szintfüggő, profilunk pedig fejlődik, ergo nem ússzuk meg a sok-sok óra játékot. Ráadásul kétféle virtuális Spark-valuta is létezik: Crediteket teljesített pályákért, küldetésekért, kihívásokért kapunk (létezik egy Tokennek nevezett, magasabb címlete is), Spark Time-ból pedig napi 40 percet ad a program. Utóbbi magyarázatra szorul: olyan tartalmakhoz férhetünk hozzá a segítségével, amikért ellenkező esetben fizetnünk kellene. Úgy is mondhatjuk, hogy a Spark Time a demók Project Spark-beli megfelelője. A koncepció elsőre riasztónak hat, mi legalábbis nagyokat pislogtunk az „Elfogyott a Spark Time-od, gyere vissza holnap!" üzenet láttán. Ugyanakkor el kell ismerni, hogy a recept beválik: egyre jobban fúrja az oldalunkat, hogy mégis mik azok a dolgok, amiket nem volt elég idő megtalálni, így másnap újra betöltjük a játékot, hogy ismét körülnézhessünk. Ebben természetesen szerepet játszik a program hangulata is, ami teljesen egyedi, legjobban talán a cikkben is sokat emlegetett Fable-re hajaz, annyi különbséggel, hogy ebben az esetben tényleg mi magunk vagyunk a mesélők. Sok nyitott kérdés maradt a fejünkben a bétával töltött idő után, például, hogy miként szűrik majd ki a Spark adminjai a jogi értelemben problémás (tehát licencet vagy közízlést sértő) tartalmakat, ha egyszer milliók fognak rászabadulni az alkalmazásra, vagy, hogy az elsőre baráti gépigényt mennyire terheli majd le az alkotói fantázia egy-egy túlzásba esett pályája. Kérdőjeleink árnyékából is ki merjük jelenteni azonban, hogy a Spark bizony ígéretes projekt, ami, ha egyszer tényleg elkészül, megreformálhatja a közösségi játékok világát. ■

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Team Dakota

MŰFAJ
sandbox

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

LittleBigPlanet 2
2011 (SCEE)

SPACEBASE DF-9

[ÍRTA WILSON] **Ha a Bullfrog még létezne, akkor biztos, hogy az ő fejükből pattant volna ki a Spacebase DF-9 ötlete, ahol kórház helyett egy űrállomást kell felépíteni a semmiből. Csak itt nem a páciensek hányása és taknya jelenti a legnagyobb problémát, hanem a kegyetlen anyatermészet, na meg a vérszomjas űrkalózok!**

Az első legénységemet elragadta a hideg űr: az összes pénzem egyetlen terem felépítésére költöttem, ami akkora lett, hogy nem volt idejük befejezni, mielőtt elfogyott volna minden levegőjük a szkafanderükből. Másodszorra már kicsit óvatosabb voltam, kisebb szobát építettem, de megint mindenki megfulladt. A harmadik próbálkozásra már rájöttem, hogy kellene egy kis oxigén is, és azt hittem, a légzsilip elég lesz ehhez… Negyedik nekifutásra már okosabb voltam, sikerült kifundálnom, hogy itt egy gép termeli a levegőt, és ha egyet megveszek, akkor majdnem minden rendben lesz. Így is lett, senki sem fulladt meg – előbb leégett az egész placc, kilyukadt a hajófal, és csak aztán ragadott el mindenkit a hypoxia. Nem bánkódtam, nekifutottam ötödszörre, majd hatodszorra is, hiszen ha lehet mocsárra várat építeni, akkor lehet állomást az űrbe is!

ŰRGOLYHÓK

A szokatlan, furcsa ötletekről ismert Double Fine bátorságát jól példázza, hogyha nem is rögtön a születésük pillanatában, de kis idő elteltével hajlandóak pénzzel megtámogatni a házon belülről származó ötleteket. Az Amnesia Fortnightnak hívott, a csapat tagjainak morálját erősíteni hivatott kreatív fieszta alatt minden Double Fine alkalmazott a saját játékával foglalkozhat: az ilyenkor születő prototípusok aztán bekerülnek egy kalapba, és egy kollektív voksolási folyamatot követően néhányból kidolgozott és befejezett játék válik. Így született meg a furcsa Stacking, a japán szerepjátékokat az amerikai halloween-ünneppel összeboronáló Costume Quest, és most az a Spacebase DF-9 is, amely a Steam korai hozzáférés programjának hála már tavaly óta kipróbálható, és már most, az alfa állapotában is szórakoztatóbb, mint sok dobozos, teljes áron kínált játék.

A Double Fine csinált már szerepjátékot, kalandjátékot, mozgásérzékelős casual címet, de stratégiát még sosem – eddig. A Spacebase DF-9 le sem tagadhatná, hogy olyan klasszikusokat vett alapul, mint a Theme Hospital, vagy a szimuláció fogalmát az alapoktól újraíró Dwarf Fortress. Csakhogy itt nem lufifejű vagy vért hányó pácienseket, és még csak nem is szuicid hajlamú törpéket kell életben tartani, hanem bátor telepeseket, akik egy szál szkafanderben, alig pár percre elegendő oxigénkészlettel döntöttek úgy, hogy az űr közepén kezdenek új életet, felépítve egy komplett űrállomást a semmiből.

DEEP SPACE ZERO

A semmi szinte szó szerint értendő: az eseményeknek helyt adó spirálgalaxison mindössze csak a kiindulópont határozható meg (négy paraméterben térnek el egymástól: a rendelkezésre álló nyersanyagban, a térkapu közelségében, az ellenséges erők erejében, illetve a mágneses interferenciában), minden más már a vakszerencsén múlik. A kalandnak nekivágó 3-4 asztronauta mindössze egy szkafanderrel és némi alapanyaggal rendelkezik, és ebből kellene villámgyorsan palotát felhúzniuk, mielőtt megfulladnak. Az építkezés folyamata szerencsére pofonegyszerű: a négyzetrácsos űrben csupán ki kell választani a felhúzni kívánt zónát (ami lényegében egy falakkal, padlóval rendelkező szoba), annak méretét, és ha van építőmunkásnak kijelölt űrhajós, máris elindul a habarcskeverés és a kőműveshagyományok ápolása. Azonban minden falatnyi tákolmány súlyos összegbe kerül, így mindig csak addig szabad nyújtózkodni, ameddig a takaró ér. Lehet, hogy baromi jó ötletnek tűnik azonnal nekilátni egy bár vagy egy edzőterem felépítésének, de ezek egyike sem ér semmit, ha elfogy a pénz, és még nem költöttünk oxigéntermelőre.

ADATOK

KIADÓ
Double Fine

FEJLESZTŐ
Double Fine

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2013. 10. 15. (alfa)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Theme Hospital
1997 (ELECTRONIC ARTS)

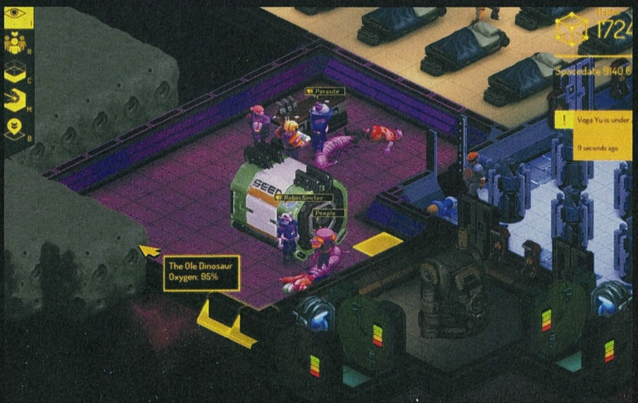
Prison Architect
2013 (INTROVERSION)

Habár a játék semmiképp nem nevezhető kőkemény szimulátornak, azért a Spacebase az élethez szükséges alapvető feltételeket ismeri és követelményként használja, így a legfontosabb mindig az, hogy legyen levegő, és hogy ne legyen lyuk a felhúzott szobákban: vákuumban senki sem tud élni, a meztelen, tető vagy fal nélküli zónákból előbb a levegő szökne ki, aztán pedig a legénység élettelen teste. Hullák pedig nem tudják üzemeltetni az állomást…

KELL EGY MELÓ

Azonban sem az üres zónák, sem maga a legénység nem ér semmit életcél nélkül, amit szerencsére szabadon ki lehet választani – egy kapcsoló átpöccintésével bármelyik terem és bármelyik munkás új feladatot kaphat. A legénység tagjai lehetnek építők, technikusok, bányászok, biztonsági őrök, botanikusok és bárpultosok. Hogy melyikük mihez

Habár jó ötletnek tűnhet minden egyes, a semmiből megjelenő, üresen álló állomásdarabot felfedezni, jobb mindig a legrosszabbra felkészülni. Ezen a képen például az látható, mikor az alienekhez hasonló fertőzést sikerül összeszedni.



ÁLLOMÁSÉPÍTÉS KEZDŐKNEK

1 Mivel a legénység kezdetben alig 10 percnyi levegővel rendelkezik, ezért a legfontosabb egy légzsilip felépítése, majd egy oxigéntermelő zóna kialakítása. A feladat gyors elvégzése érdekében legalább két építőmunkás legyen a legénységben, és a felhúzni kívánt szobák se legyenek nagyobbak annál, mint amekkorát a berendezések mérete megkövetel. Az sem árt, ha ezzel párhuzamosan egy finomító is elkészül (ide nem érdemes falakat húzni, elég csak a padlót, így minimalizálható a tűz esélye), egyvalaki pedig folyamatosan bányássza a nyersanyagot, hogy az semmiképp se fogyjon el az alapvető termek kialakítása közben. Hasznos, ha légzsilipből három is van, így a legénység nem akadályozza egymást, senkinek sem kell arra várnia, míg a másik befejezi az átöltözést.

2 Ha már van légzsilip, van oxigén, és a finomító is ontja magából a nyersanyagot, megkezdődhet a tényleges állomásépítés. Kezdetben mindenképp kicsiben kell gondolkodni, és kizárólag a létfontosságú zónákat megrendelni. Hálóteremből egy, ágyból pedig két-három is szükséges (az első órában tévére, szőnyegre, szekrényre pazarolni teljesen felesleges), fontos viszont, hogy minden gépesített teremben legyen legalább egy poroltó, mert e nélkül szinte esélytelen kioltani a lángokat emberveszteség nélkül. Azt pedig talán mondani sem kell, hogy ételadó automatából is legyen legalább egy, hiszen korgó gyomorral előbb az életkedv, aztán maga az élet száll tova – a halott munkás nem a leghatékonyabb munkaerő, ahogy az a léhűtő sem, aki nem lett beosztva egy feladatra sem.

3 Elkerülhetetlen, hogy előbb vagy utóbb pár ember elpatkoljon. Vagy munka közben halnak meg, vagy egy meteoreső, esetleg egy űrkalóz végez velük, így a legénység folyamatos bővítése létfontosságú. Hat-hét percenként biztos, hogy érkezik az állomás közelébe egy hajó, azonban nem szabad mindenkit befogadni. A barátságosnak tűnő üzenetek is lehetnek átverések, amiket vagy egy gyilkos robot, vagy egy hajónyi bandita küld. Mielőtt vad létszámbővítésbe kezdenétek, előbb gondoskodjatok arról, hogy legyen elég oxigéntermelő gép (érdemes mindig 6-8 fővel túlméretezni a kapacitást), elég ágy és persze étel. A kert és a hozzá rendelt botanikus gyakorlatilag kifogyhatatlan forrást jelent, de a zöldségeket feldolgozni csak egy hűtővel és konyhával felszerelt bárban lehet.

ért, azt egy azonnal átlátható, csillagokat használó pontrendszer mutatja, így nem kötelező senkit olyan munkára kényszeríteni, amihez egyáltalán nem konyít. Az sem baj, ha nem profi benne az illető, mert minél tovább csinál valamit, annál több gyakorlatot szerez benne. Ez elsősorban a technikusok esetében különösen fontos, mert minden gép folyamatos karbantartást igényel: a képzetlenebbek hajlamosak ezt a munkát vagy elbliccelni, vagy úgy elbaltázni, hogy annak tűz a vége, a lángok pedig villámgyorsan fel tudják emészteni még a legdíszesebb űrállomást is, a benne lévőkkel együtt.

Már a teljesen hasonló Prison Architect is zseniális volt, de ez néha még annál is jobb!

A lehetőségek száma a zónák esetében is bőséges: légzsilip, oxigén- és áramtermelő, nyersanyag-finomító, lakópark, kocsma, kert, fitneszterem egyaránt kijelölhető, de működni csak akkor fognak, ha a megfelelő berendezések is megvásárlásra kerülnek, és van a legénységnek legalább egy olyan tagja, aki ért a szükséges munkák elvégzéséhez. A haszonnövények, az energia-előállító masinéria, vagy a bárpult nem szorul különösebb magyarázatra, és szerencsére az építkezéshez használandó kezelőfelülettel sincs nagyobb probléma, így ha van elég nyersanyag, nincs olyan terem, amit ne lehetne hozzácsapni a folyamatosan bővülő állomáshoz.

BAJBAN A HAZA

A Spacebase DF-9 nem nélkülözi a drámát: ha nem épp a depresszióval küzdő legénység, vagy egy hozzá nem értő technikus okoz bajt, akkor megjelenik egy véletlenszerű, komoly tüzet okozó meteoreső, vagy egy csapatnyi űrkalóz, akik fosztogatással és gyilkolással tengetik a napjaikat. Előbbivel szemben nem nagyon lehet védekezni (maximum poroltóval), utóbbiakkal viszont egy erős biztonsági csapat azért elboldogul.

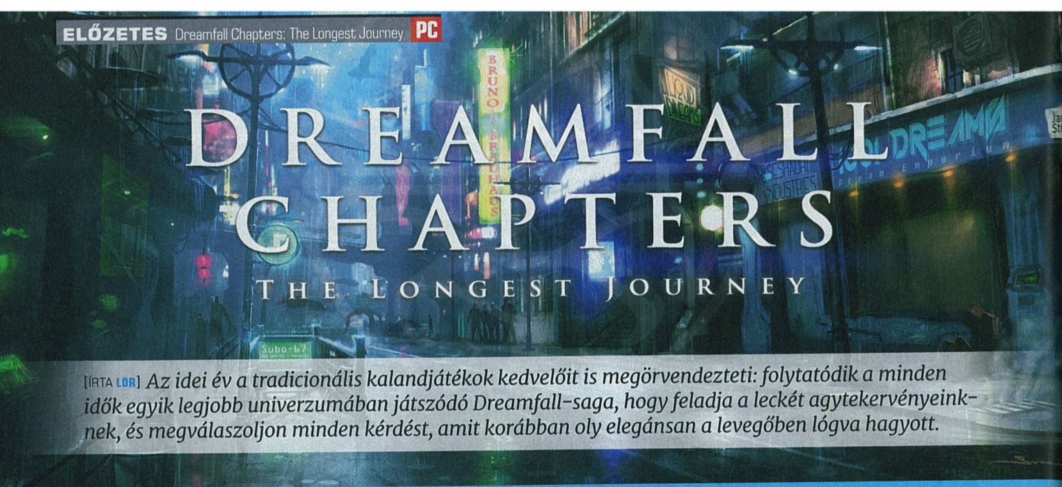
Célszerű úgy kiválasztani a kezdőterületet, hogy sok nyersanyag legyen a közelben, és kevés bandita

Ez a fajta kiszámíthatatlanság viszont rettentő szórakoztatóvá teszi az építkezést, különösen, mikor elkezdenek feltűnni a lakatlan űrállomásdarabok, melyeket fel lehet fedezni, el lehet foglalni, és hozzá lehet építeni a saját komplexumhoz. Persze a legtöbb esetben egyáltalán nem állnak üresen: vagy egy bandita, vagy egy halálos betegség rejtőzik a belsejükben, így ezek felfedezése mindig nagy rizikót jelent – és ugyanennyi izgalmat. A véletlenszerűség a játék legjobb, és egyben leggyengébb eleme, elsősorban azért, mert a legénység közvetlenül nem irányítható. A kijelölt feladatukat a maguk tempójában végzik el, a mostani alfaváltozatban általában hanyagul. Vagy egyáltalán nem mennek oda, ahová kellene nekik, vagy nem foglalkoznak az olyan égető problémákkal, mint hogy nem véletlenül pittyeg az űrruhájuk, hanem azért, mert épp haldokolnak, mivel elfogyott az összes levegőjük – ez valószínűleg annak tudható be, hogy a mesterséges intelligencia egyelőre még kezdetleges állapotban van. A Double Fine havonta egyszer ad ki egy nagyobb frissítést, a temérdek hiba orvoslásán túl ezernyi új funkcióval is gazdagítva a Spacebase DF-9-t, amely remélhetőleg lesz legalább annyira komplex, mint az ugyanebben a stílusban mozgó, ugyanezt az üzleti modellt használó Prison Architect, amiből egy év alatt igazi gyöngyszem vált. A Spacebase-nek erre szintén megvan minden esélye!

FUNKCIÓK, FEJLESZTÉS ALATT

Ahogy a többi korai hozzáférésű játék, úgy a Spacebase is fejlesztés alatt áll, és a közeljövőben ezernyi olyan funkcióval gazdagodik, amitől nemcsak hangulatosabbá, de kifejezetten mélyebbé válik az űrállomás szimulációja. Íme, egy kis lista, hogy mi várható!

- **Munkarend:** *Ezáltal egy biztonsági őr egy adott termet, egy technikus egy adott gépet felügyelhet, szemben a mostani rendszerrel, ahol mindez véletlenszerűen zajlik.*
- **Meteoresők:** *Habár már most is zuhannak a kövek, de csak tüzet okoznak. A jövőben átüthetik a falakat is, az így keletkező vákuum pedig szinte azonnal megöli az ott tartózkodókat.*
- **Energiaháló:** *Jelenleg nincs szükség energiára az állomásokon, később azonban csak akkor működnek majd a gépek, ha rá vannak csatlakoztatva az energiahálózatra.*
- **Bázisvédés:** *Automata gépágyúk használatával végre védhetővé válik a bázis, bár a fegyverek magas energiaigénye ezt költséges mulatsággá teszi.*



DREAMFALL CHAPTERS
THE LONGEST JOURNEY

[ÍRTA LDR] *Az idei év a tradicionális kalandjátékok kedvelőit is megörvendezteti: folytatódik a minden idők egyik legjobb univerzumában játszódó Dreamfall-saga, hogy feladja a leckét agytekervényeinknek, és megválaszoljon minden kérdést, amit korábban oly elegánsan a levegőben lógva hagyott.*

Hajdanán egyként létezett két párhuzamos világ: a mágia és a káosz uralta Arcadia, valamint a tudomány és rend otthonául szolgáló Stark. A szétválasztott ikervilágok közt néhányan képesek szabadon járni-kelni, ők a Shifterek, ám mostanra már igen kevesen maradtak. Létezik azonban egy lány, Zoë Castillo, aki álmában át tudja lépni az univerzumok közti határvonalat. Az ő története folytatódik a mágia, fantasy és cyberpunk jegyek elegyéből kevert világban, amelyben harmadszorra merülhetünk alá, bizakodó nosztalgiával szívünkben.

A HOSSZÚ ÁLOM

A sagát nyitó The Longest Journey még 1999-ben mutatkozott be, és gyors fejszámolás után kiderül, hogy ez bizony barátok közt is 15 évet jelent. Ez idő tájt még a kilencvenes évek point 'n' click irányzata uralta a kalandjáték műfajt, de az évezred vége felé már csak egy szűkülő, fanatikus réteg rajongott a zsánerért. Az első rész sikere jótékony löketet adott a haldokló műfajnak, és a fellángoló lelkesedés főleg a játék remek univerzumának, a történetnek és a furfangos feladványoknak volt köszönhető. A kalandjátékok ekkor már a 3D-vel kacérkodtak, jelentősen túllépve a kétdimenziós kattintgatás korlátain. Talán ez az oka annak, hogy a 2006-ban megjelent folytatás, a Dreamfall: The Longest Journey is búcsút intett a 2D-nek. A két játék eseményei közt tíz év telt el, és a fejlesztők nemcsak az idejétmúlt megoldásokat váltották le, de a főhőst is: a szerethető April helyett feltűnt a makrancos Zoë alakja. Az alkotók a játékmenetet lopakodós és akciójelenetekkel próbálták dúsítani, ami komoly baklövésnek tűnt, főleg az irányítás kellemetlenségei miatt. Sokak szerint a Dreamfall ezért sem tudta megismételni az első rész által kínált élményt, ráadásul a hátrahagyott, teljes egészében lezáratlan szálak azt sejtették, hogy Zoë kalandja még nem ért véget – azt viszont egy percig sem gondoltuk volna, hogy a folytatásra nyolc évet kell majd várni…

KÖZÖS KASSZA

Bár a két Dreamfall-epizód a kalandorok kedvencévé vált, a fejlesztő Funcom az anyagi nehézségek és a műfaj üzleti lehetőségeinek kiapadása miatt kispadra száműzte a sorozatot. A stúdió időközben átnyergelt az olyan online játékokra, mint az Anarchy Online és a The Secret World, azonban a The Longest Journey-t megálmodó Ragnar Tornquist nem akart végleg lemondani kedvenc világáról. Mit tesz az ember, ha az anyagi lehetőségei korlátozottak, rajongótábora viszont hatalmas? Új fejlesztőstúdiót alapít (Red Threat Games), és pénzt gyűjt! Valószínűleg a Kickstarter az egyik legjobb dolog, ami a játékosokkal és a független játékfejlesztőkkel történt az utóbbi években, hiszen a közösségi finanszírozás erejét segítségül hívva a szükséges 850 ezer dollár helyett 1,5 millió dollár gyűlt össze a harmadik Dreamfall elkészítéséhez. A végeredmény teljes pompájában idén novembertől lesz élvezhető a PC és Wii U tulajdonosok számára, és a legnagyobb rajongók a hivatalos oldalon akár már most megválthatják jegyeiket a rég várt utazásra.

Ha van történet, amely megérdemli, hogy rendesen befejezzék, az mindenképp a félbehagyott Dreamfallé!

ADATOK

KIADÓ
Red Thread Games

FEJLESZTŐ
Red Thread Games

MŰFAJ
kaland

MEGJELENÉS
2014 november

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

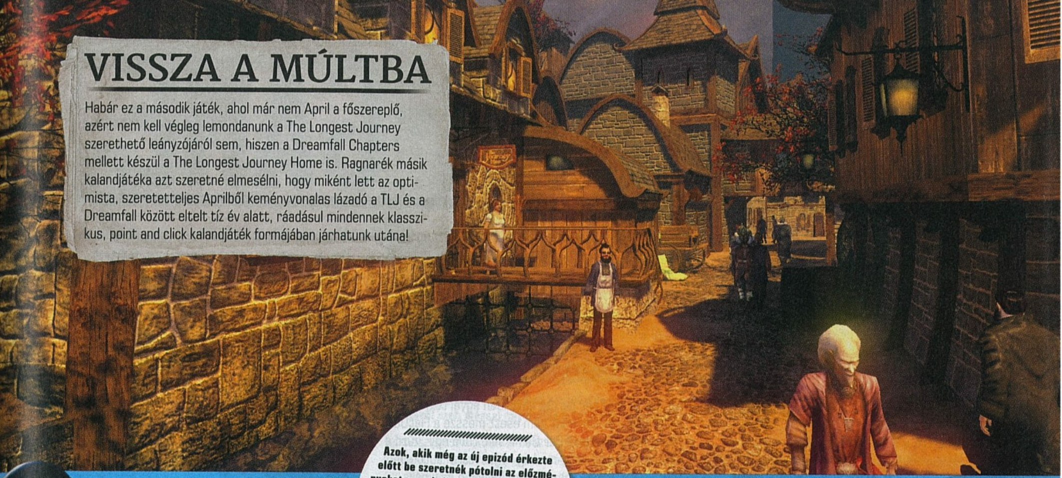
The Longest Journey
1999 (FUNCOM)

Dreamfall: The Longest Journey
2006 (EMPIRE INTERACTIVE)

MONDD, KI VAGY?

Bár a fejlesztést vezető Ragnar a Kickstarter-támogatók közel 90%-át saccolja a sorozat régi rajongójának, nem szeretné kirekeszteni azokat sem, akik még sosem kalandoztak Stark és Arcadia világában. Bár a történet ott folytatódik, ahol a Dreamfall véget ért, a fejlesztők kezdésnek felfrissítik a régi emlékeket, és kapaszkodót nyújtanak az újoncok számára, így némi háttérinfóval lehet majd beleugrani a mélyvízbe. A hősnőn kívül még két játszható szereplő lesz, egyikük a Dreamfallból

A cyberpunk és a fantasy világ közötti kontraszt ezúttal is a játék egyik fő eleme



VISSZA A MÚLTBA

Habár ez a második játék, ahol már nem April a főszereplő, azért nem kell végleg lemondanunk a The Longest Journey szerethető leányzójáról sem, hiszen a Dreamfall Chapters mellett készül a The Longest Journey Home is. Ragnarék másik kalandjátéka azt szeretné elmesélni, hogy miként lett az optimista, szeretetteljes Aprilből keményvonalas lázadó a TLJ és a Dreamfall között eltelt tíz év alatt, ráadásul mindennek klasszikus, point and click kalandjáték formájában járhatunk utána!

már ismerős Kian Alvane, aki sokkal kiforrottabb személyiséggel tér vissza, hasonlóképp az időközben érettebbé vált Zoë-hoz. A harmadik szereplőről a megjelenéskor hullik le a lepel, róla egyelőre csak annyit tudni, hogy egy hölgy lesz az illető. A Chapters a hangsúlyt leginkább a szereplők világgal való kapcsolatára és a mesélésre helyezi, fő témáját pedig az élet múlása és a változás adja, mindezt pazar, álomszerű környezetbe helyezve, amit olyan újítások erősítenek, mint a Mass Effectéhez hasonló dialóguskerék, ahol különféle opciók közül választhatunk, így mélyítve el a szimpla párbeszédek amúgy nem túl izgalmas világát. És ha ehhez hozzávesszük, hogy ezúttal is tapasztalt, kiváló munkát végző szinkronszínészek mondják fel a mondatokat, máris látható, hogy itt tényleg minden elem a helyén van.

Azok, akik még az új epizód érkezte előtt be szeretnék pótolni az előzményeket, nem kell, hogy aukciós portálok mélyéről halásszanak ki egy példányt: mind a The Longest Journey, mind a Dreamfall megvásárolható a GOG-on és a Steamen is. Mi szokás szerint az előbbit ajánljuk a rengeteg extra és a modern oprendszerekkel való teljes kompatibilitás miatt.

BÉKÉVEL JÖTTEM

A korábbi kritikákat figyelembe véve a fejlesztők a játékmechanikát is jelentősen átalakítják, a Dreamfall rettenetes irányítását például újratervezik, hogy kényelmesebb és hatékonyabb legyen egérrel és billentyűzettel is. Emellett teljesen kiiktatják a harcokat és akciójeleneteket, hiszen kinek okozott élvezetet az, mikor egy bonyolult puzzle-n való agyalás közben még trollok közt is szlalomoznia kellett? (Nem látom a kezeket.) A feszültségkeltés eszközei így pusztán a hangok és a kameraállások lesznek, no meg a narratíva, ahogyan az látszik a Kian meneküléséről szóló, publikus videón is. Mivel a Dreamfallt sokan túlságosan könnyűnek találták, a feladványok nehézségét és összetettségét is alaposan átgondolják a Red Threat Gamesnél, és törekednek rá, hogy kielégítsék a kalandorok igényeit. Bár a The Longest Journey-hez képest kevesebb lesz a készletünkbe kerülő holmi, a tervezők a küldetéseket nem könnyebbé, csak kevésbé frusztrálóvá szeretnék tenni azzal, hogy finoman rávezetik a játékost két tárgy közti összefüggésre, vagy arra, hol nézzen körül. Visszatérnek a minijátékok is, vagyis lesz hackelés és zárfeltörés, plusz pár új funkció, melyek remélhetőleg még színesebbé és változatosabbá varázsolják a kalandozást.

A varázslat hajtotta Arcadia ugyanolyan lenyűgöző, mint nyolc évvel ezelőtt

AZ ÚT, NEM A CÉL

A játék közel felét dialógusok és beszélgetések teszik majd ki, az alkotók ezen a téren egyértelműen a The Longest Journey gyökereihez nyúlnak vissza. A felturbózott fantáziavilág eddig nem látott módon fog a szemünk elé tárulni, ráadásul némileg ki is nyílik. Martin Bruusgaard vezető tervező az új koncepciót „gamespaces”-ként emlegeti, ami annyit tesz, hogy bár végig a sztori fő vonalát követjük, bizonyos pontokon a játék nyitottá válik. Ez jelenthet egy felfedezhető területet, vagy olyan, különböző objektummal végrehajtható interakciós lehetőségeket, amelyek kísérletezgetésre buzdítanak. Az előző részeket az erős linearitás és a szorosan egymásra épülő küldetések jellemezték, de az említett elemeknek köszönhetően a Chaptersben kevésbé lesz megkötve a játékos keze. Ez a fajta „szabadság” persze csak a játékmenetet színesítő érdekesség, az új Dreamfall ettől még klasszikus kalandjáték lesz. Néhány küldetés csupán dialógusokból és döntésekből áll, vagy tárgyak kombinálását adja feladatul. A ránk váró választások ráadásul nem fognak változtatni a végkimenetelen, minden szál egy végpontban ér majd össze. A fejlesztők viszont nem szeretnék, hogy a kalandorok a végtelenségig egyszerűsített morális skálán mozogjanak: sokkal árnyaltabb a személyiségek palettája annál, minthogy az egyes szereplők jó vagy rossz karakternek minősülnek-e. A Chaptersben az élet helyzeteitől függően adhatunk választ, és sokszor nincs egyértelműen pozitív döntés. Ezen információk birtokában tűkön ülve várjuk a végeredményt, ami nemcsak egy régi történet méltó lezárása, de az idei év kalandjátékainak egyik legjobbja is lehet.

NEXT-CAR-GAME

[ÍRTA CHOCHO] **Manapság dívik a programok korai verziós kiadása, hogy a játékosok tesztelőként segítsék a fejlesztők munkáját. A Next Car Game is ennek a láznak az eredménye, de a sok gyenge eresztéssel szemben ezúttal tényleg kalapot emelünk a készítők előtt, mert amit kínálnak, az valóban páratlan!**

Nem tudni miért, de ha a finnek játékkészítésre adják a fejüket, az mindig jól sül el. Itt van például a Remedy, amely évek óta mást sem csinál, mint sima lövöldözős játékokat, mégis imádjuk az általuk készített programokat, mert egész egyszerűen szórakoztatóak. És persze ne feledkezzünk meg az ország másik sztárcsapatáról, a Bugbearről se, amely először a Rally Trophyval mutatta meg a világnak, hogy milyen az igazi raliszimulátor, majd a FlatOut-sorozattal a roncsderbik kissé alulreprezentált versenystílusa előtt tisztelgett, újra divatba hozva a Destruction Derby által egyszer már népszerűvé tett, de aztán gyorsan feledésbe merült kasztnizúzást. Sajnos a FlatOut-jogok a csapat volt kiadójánál maradtak, de a finnek fagyos vére és kiapadhatatlan alkoholkészlete erőt adott a srácoknak, hogy szó szerint a semmiből építsék fel új alkotásukat, amit csak következő autós játéknak, azaz angolul Next Car Game-nek kereszteltek el.

HA TÖRIK, HA SZAKAD... DE INKÁBB TÖRIK

A cím magáért beszél: a Next Car Game az új fokozat, az új lépcsőfok, az új autóverseny-generáció első igazi képviselője, ami után semmi sem lesz ugyanolyan, mint régen. Sajnos a fejlesztés nem ment simán, a rajongói finanszírozás végett indított Kickstarter-kampány totális érdektelenségbe fulladt, a finnek pedig meghúzták az utolsó, még nem teljesen üres vodkásüveget, és lesz, ami lesz alapon kiadták a játék pre-alfa verzióját, annak reményében, hogy ha tetszik az embereknek és megveszik, akkor a befolyó összegből finanszírozzák a további bővítést. A siker azonnali és zajos volt, a rajongók gyorsan ráharaptak a csalira, így a Next Car Game most már teljes gőzzel dübörög a végleges állapota felé. A megjelenést követően mi is kipróbáltuk a steames korai változatot, és cikkünkből most megtudhatjátok, hogy mit kínál, és mit ígér a jövőre nézve a Bugbear legújabb autós játéka.

A csodával határos módon menekült meg mind a játék, mind a stúdió: hálásak lehetünk ezért!

Az már az első pár percet követően egyértelművé vált, hogy a játékmenet nem esett messze a FlatOut-fától, elvégre a Next Car Game sem több egy „zúzd a kasztnit" jellegű, félig-meddig komolytalan autóbontásnál. A jelenleg kapható pre-alfaverzió minimális tartalommal bír, mindössze két autó és három pálya kapott helyet benne. Előbbieknek még csak nevük sincs, csak a származásuk alapján különbözteti meg őket a játék. A Pontiacra hajazó, amerikai izomautó lassan gyorsul, nehezen kanyarodik, és folyton úgy csúszik, mintha olajra hajtottunk volna, míg a régi Fiatokat idéző európai apróságnak jobb a tapadása a benzinzabáló rokonához képest, viszont sokkal kevesebbet bír a karosszériája, és az aszfaltos utak helyett inkább a nyílt terepen érzi jól magát. Pályákból be kell érnünk egy aszfaltozott szakasszal, egy poros földúttal, valamint egy arénával. Előbbi két helyszín körversenyeknek ad otthont, míg utóbbi egy sima roncsderbinek, amiben a cél már nem az első hely megszerzése, hanem a túlélés. A futamok 12 vagy 24 fősek, és bizony piszkosul nehezek. A derbizés még hagyján, kivárásra játszva nem nagy kunszt nyerni, de a két körverseny alatt azért izzad majd a tenyerünk, és már annak is örülni fogunk, ha dobogós helyezést érünk el. A betanulást egyedül a megvehető extra alkatrészek segíthetik, amik sokat számítanak, ugyanis nagyon nem mindegy, hogy milyen motorral és abroncsokkal vágunk neki a kupának.

KÖVETKEZŐ FOKOZAT

Mindez persze nem újdonság, az előző FlatOutok is hasonlóan működtek. Hogy akkor mégis miért Next Car Game a Next Car Game? A válasz a technológia fejlettségében rejlik. A játékot egy házon belül fejlesztett motor hajtja, méghozzá döbbenetes eredménnyel. A grafika nagyon jól néz ki, különösen a részecskeeffektek ütősek, az igazi hangsúly

ADATOK

KIADÓ
Bugbear Entertainment

FEJLESZTŐ
Bugbear Entertainment

MŰFAJ
autóverseny

MEGJELENÉS
2014. 01. 15. (alfa)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
25%

STÍLUSMINTA

FlatOut 2
2006 (EMPIRE)

DiRT: Showdown
2012 (CODEMASTERS)

Helyszínből ugyan még csak kettő van, azok viszont már most piszkosul jól néznek ki

A GURUK MEGMONDJÁK

Nem Chocho volt az egyetlen, akit megfogott a Next Car Game rombolása: többen is megvették a stábból!

JOHNBART — A VETERÁN RAJONGÓ

Az első két Flatout-rész örök kedvencem, így gondolom nem meglepő, hogy nagyon vártam a Next Car Game startját, a Bugbear pedig nem is okozott csalódást. Bár tartalmában az új finn derbi még elég foghíjas, a játékmenet már most is veszélyesen addiktív: pusztító derbik, ütközésekkel tarkított versenyek, mindez remek grafikai tálalás és fantasztikus törésmodell mellett.

A KIÖREGEDETT AUTÓS — WILSON

A Destruction Derby és az utolsó vállalható Burnout (vagyis a Revenge) óta várok egy olyan autós játékra, ahol tényleg élvezetes a rombolás, és nem csak látványelem, de a teljesen steril Dirt Showdown nem tudta visszaadni ezt az élményt – a Next Car Game-nek csípőből sikerült, még ennyire kevéske tartalommal is. Jöjjenek csak a frissítések!

azonban a fizikai interakciókon és a roncsolódáson van. Sok játékban láttunk már jó törésmodellt, de miután játszottunk a Next Car Game-mel, megértettük, miért szívügye annyira a finneknek, hogy ez a program elkészüljön. Az autók nemcsak sérülnek vagy gyűrődnek, de a szó szoros értelmében ripityára törnek, és apró darabokban szóródnak szerteszét a pályán. A lerepült lökhárítók, kiesett kerekek, két darabra szakadt roncsok végig ott maradnak az úton, így minden baleset utólagos következményekkel fenyeget. Virtuális autós ütközés még soha nem volt olyan látványos, félelmetes, egyben szórakoztató, mint a Next Car Game-ben. Egy-egy brutálisabb karambolt követően akár az is előfordulhat, hogy a verdánk eleje teljesen megsemmisül.

Az aréna játékmód kizárólag a rombolásról és a túlélésről szól, mással egyáltalán nem is kell foglalkozni

Természetesen játékról beszélünk, szóval nem kell meglepődni azon, hogy a pusztán két hátsó kerékből álló, füstölgő romhalmaz is képes a kanyarodásra. Az efféle túlzásokat leszámítva viszont teljes nyugalommal jelenthetjük ki, hogy a Bugbear megalkotta a valaha készült legélethűbb törésmodellt. Mi több, a fizika nemcsak az autókra, de a környezetre is kihat. A vasbeton szegélyek száraz zsemleként morzsolódnak szét egy-egy becsapódáskor, a kidöntött betonoszlopok súlyos törmeléke pedig végiglökdöshető a pálya teljes vonalán. Meg vagyunk győződve róla, hogy a Next Car Game ízig-vérig új generációs alkotás, olyan játék, ami két vagy három éve elképzelhetetlen lett volna. Igaz, a technikai erőfitogtatásnak súlyos ára van, a bonyolult számításokat végző motornak iszonyúan erős konfigurációra van szüksége. Éppen ezért is fogadtuk kétkedéssel a fejlesztők hivatalos GY.I.K. szekciójában írtakat, melyek szerint a Next Car Game akár még az előző konzolgeneráció gépeire is megjelenhet.

A JÖVŐ TÖRMELÉKE

A Next Car Game pre-alfaverziója érthető módon még nem funkcionál igazi játékként. El lehet lenni vele, jómagam több órát öltem bele a „demó" kevés lehetősége ellenére is, de azért elég nyilvánvaló, hogy bőven van még hová fejlődni. A legfontosabb kérdés természetesen a multiplayert illeti, elvégre a FlatOut sem hiába vált a LAN-partik kedvencévé. Sajnos konkrétumok nincsenek, de a Bugbear esküdözik mindenre, ami szent, hogy kiváló játékmódok egész garmadájával készülnek, továbbá lesz kidolgozott karriermód, és persze rengeteg pálya. Ha minden a tervek szerint alakul, akkor összesen 24 autót vezethetünk majd, melyek nem igazi típusok lesznek, hanem a valóságban is létező márkák nem hivatalos másolatai.

A vezetési modell jelenleg furcsa ötvözete az arcade versenyjátékok könnyedségének és a szimulátorok fizika uralta világának – hogy a jövőben melyik irányba billen a mérleg nyelve, kiderül, de azon azért meglepődnénk, ha a Bugbear véresen komolyan venné az alibiautók viselkedését. Összefoglalva tehát rengeteg dolog változhat még, beleértve a technológiai megoldásokat is. A készítők szerint a motor sincs teljesen kész, így a kissé magas gépigény még simán finomodhat a megjelenésig. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy az én otthoni, nem túl erős konfigurációmon (Athlon II X2 3,4 GHz CPU, 6 GB DDR2 RAM, GeForce GTX 550) mondhatni jól fut a korai változat, persze csak akkor, ha minden grafikai opciót minimumra csökkentek – és még így sem néz ki rosszul a játék!

ALFAURALOM

Nyilván bennetek is felmerült a kérdés, hogy megbántuk-e az alfaverzió megvételét? Pontosabban, hogy én megbántam-e, ugyanis nagyon vártam a játékot, és egyszerűen nem bírtam a véremmel, szóval, amikor láttam, hogyha csak 8 százalékkal is, de leárazták a Steam Early Access változatot, azonnal rákattintottam a „Vásárlás" gombra. A pre-alfa 23,99 eurós árából így „csak" 22,19-et kellett kifizetnem, de ha rádobok még 10 eurót, akkor 33,99-es Digital Deluxe Editiont is bezsákolhattam volna, amihez jár még egy extra autó, melyet a fejlesztők másoknak soha nem tesznek majd elérhetővé. Igaz ugyan, hogy a Next Car Game egyelőre inkább csak prezentációs célokat szolgál, de így sem bántam meg a vásárlást. Már csak a remek fizika miatt is piszkosul jól lehet szórakozni a játékkal, másrészt a fene se tudja, hogy végül mennyibe fog kerülni a teljes változat – de emiatt nekem már nem kell aggódnom, hiszen innentől minden frissítés és verzióváltás díjmentesen csorog majd le a gépemre. A magam részéről minden FlatOut-rajongót arra bíztatok, hogy vegye meg a Next Car Game-et, mert a Bugbear megérdemli a bizalmat és a törzsközönsége maximális támogatását. Christ és JohnBartot már sikerrel megfertőztem, és ők se panaszkodnak, úgyhogy tessék szépen ellátogatni a Steamre, hátha épp akciós a kicsike!

ALIEN ISOLATION™

[ÍRTA WILSON] **Azt hittük, hogy a minden idők legborzalmasabb játékai közé besorolható Aliens: Colonial Marines után éveknek kell eltelnie, míg valaki ismét megpróbálja adaptálni a legendás témát, de a jogokat birtokló SEGA már idén újra versenybe száll – és úgy tűnik, hogy ezúttal nem baltázzák el.**

Hogy ez mennyire elhamarkodott kijelentés, az ugyan csak ősszel fog kiderülni, de a helyzet kísértetiesen emlékeztet a Colonial Marines esetére, ahol a Gearbox tartott egy fantasztikus, a második film összes legendás jelenetét felelevenítő bemutatót, útonútfélen azt hangoztatva, hogy tudják, mitől volt olyan jó az Aliens (vagy ahogy felénk hívják, A bolygó neve: Halál), és igyekeznek az alapanyaghoz maximálisan hűek maradni. Aztán kaptunk egy játékot kacsalépésekben közlekedő, gepárdként sprintelő alienek ezreivel, robbanó hordók tövébe rejtőző klónkatonák százaival, és elképesztően nevetséges, a kilencvenes éveket idéző tálalással. Ilyen előélettel hogyan lehetne egy újabb SEGA-fémjelezte Alien-játékot lelkesen várni, főleg, ha egy olyan csapat áll a fejlesztés mögött, amely eddig a Total War-sorozaton (és egy kifejezetten gyatra akciójátékon) kívül az égvilágon semmi mást nem csinált? Úgy, hogy az Alien: Isolation pontosan az a játék, amire minden Alien-rajongó valaha vágyott, és amiről soha nem hittük volna, hogy egy tömegpiacra dolgozó kiadó súlyos pénzzel támogatja, vagy egyáltalán engedélyezni fogja.

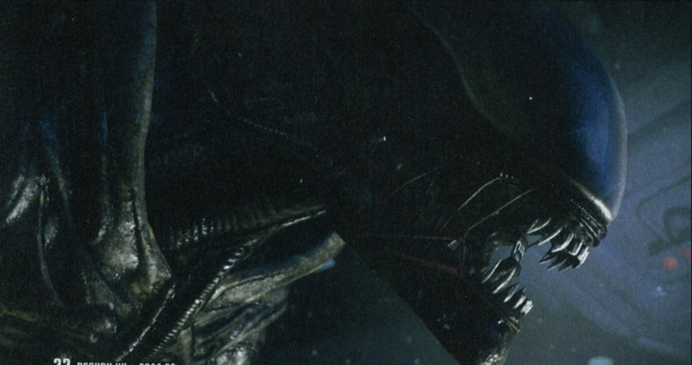
Új év, új Alien-játék, és új remény: talán végre tényleg megkapjuk álmaink Alien-feldolgozását.

REBOOT

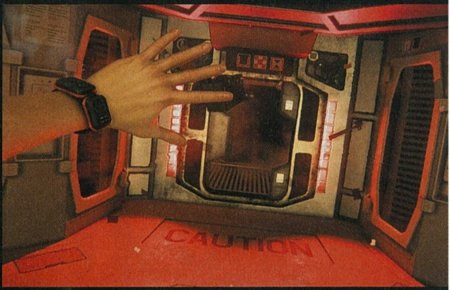
Felejts el mindent, amit az eddigi Alien-játékokról tudtál. Itt nincs több tucat xenomorf, megölhetetlen főszereplő, és tömegmészárlás. Az Isolation az inspirációt nem a második és a harmadik Alien-filmből, hanem a kultikus elsőből nyeri, ami 1979-ben filmtörténelmet írt a horror műfajában, és mind a mai napig nem született olyan utódja (mind a sorozaton, mind a stíluson belül), ami hasonlóan tökéletes feszültséget tudott volna teremteni csupán egyetlen szörny szerepeltetésével. Aztán beköszöntött a 2014-es esztendő, és hivatalossá vált az, aminek a létezését már hónapok óta sejtettük. Ez az Alien: Isolation.

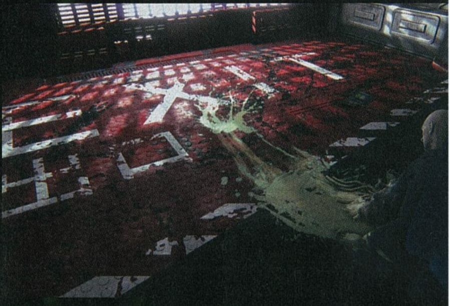
Az első Alien-film után játszódó történet főhőse nem egy egyszerű kifutófiú, sőt, valójában egy lányról van szó, méghozzá egy meglehetősen hírhedt teremtésről. Amanda annak a bizonyos Ripley-nek a lánya, aki 15 évvel korábban a Nostromóval és annak teljes legénységével együtt eltűnt a rideg, veszélyes űrben. Az elvesztett anyuka gyerekkori traumája maradandó nyomott hagyott hősnőnkön, aki egész életében csak arra várt, hogy kiderüljön, mi lett a hajó és Ripley sorsa... És egy nap végre megtörténik a csoda. A Cég rábukkan az elveszett űrjármű fekete dobozára egy Sevastopol nevű űrállomás közelében, ahová Amanda egy mentőalakulat tagjaként érkezik. A bárka megtalálása viszont kudarcba fullad, és az ifjú Ripley a társaitól elzárva, teljesen egyedül találja magát a kihalt Sevastopolon, hogy aztán rövid idő után rájöjjön, nemhogy nincs egyedül, de halálos veszélyben van. Az állomás felett ugyanis egy rusnya, idegen lény vette át az

A játéktörténelem során még egyetlen olyan Alien-játék sem volt, ahol tényleg ekkora veszélyt jelentett volna az idegen: még az Aliens vs Predatorban is tömegével lehetett leöldösni őket.



A kultikus mozgásérzékelő nem csodafegyver, csak azt mutatja, mennyire van közel az idegen: ha vadul pittyeg, akkor az általában azt jelenti, hogy már a halál kapujában állunk.





Az állomásról nem csak az emberek, de a gépek is hiányoznak: ezen a képen egy kettéharapott android szemrevételezhető.

irányítást, és a halálos teremtmény igyekszik mindenkit levadászni, legyen az ember, vagy akár egy szerencsétlen android.

MAGÁNYOS FARKAS

Ha azt hitted, hogy hiba van az előző bekezdésben, tévedsz: az Isolationben tényleg csak egyetlen egy alien van, amire a harmadik film óta nem volt példa, videojátékban pedig talán még sosem, ráadásul Amanda nem képzett harcos, és még csak nem is olyan túlélő, mint mondjuk a rebootolt Lara Croft, aki szende szűzből tíz perc leforgása alatt vált sorozatgyilkossá a legutóbbi Tomb Raiderben. Éppen ezért nem is rohangál az állomáson gépfegyverrel vagy lángszóróval, és nyílt konfrontációba is csak akkor kerül az aliennel, mikor már minden kötél szakad. Az Isolation elsősorban a túlélésről és a rejtőzködésről szól.

Ismerős ez a fajta játékmenet? Ha követted az elmúlt évek történéseit, akkor minden bizonnyal igen: a PC Guru teljes játékaként is szereplő Amnesia: The Dark Descent megjelenését követően nem volt még esztendő, mikor ne jelent volna meg ilyen, a harcot teljesen kerülő, és inkább a rémisztgetést pártoló játék. Tavalyra jutott legalább két kifejezetten kiváló darab (az egyik pont az Amnesia folytatása volt, a második pedig az Outlast), de ezek egyike mögött sem állt nagy kiadó, és nem is voltak több platformra kiadott, pláne dobozos formában megjelentetett termékek. Ötletet meríteni tehát volt honnan, és az első bemutató alapján a fejlesztőknek sikerült is felfogni a lényeget. A Sevastopol, mint helyszín egész egyszerűen zseniális választás. Mivel az űrben van, ezért tényleg nincs hová menekülni róla; az ablakokon keresztül maximum a nagy fekete semmi látható, nincs a horizonton épület, vagy más, menedéket nyújtó tákolmány, ahová el lehetne szökni, és még csak egy seregnyi tengerészgyalogos sem dörömböl a légzsilipen, hogy megmentsenek a szinte biztos haláltól. A helyszín viszont nem csak a klausztrofóbiás és reménytelen hangulat miatt fantasztikus, hanem azért is, mert tökéletesen visszaadja az 1979-es jövőképet. Ez a pontatlan, élettelen, képcsöves kijelzők, a lassan és körülményesen működő terminálok, a bántóan zizegő walkie-talkiek, és a mechanikus gépek sci-fije.

MACGYVER 2.0

Persze nem feledkezhetünk meg a legfontosabb Alien-kellékről, a mozgásérzékelőről sem, ami pontosan úgy működik, ahogy eddig: pittyegésével jelzi, hogy mennyire van közel a halál... A játék egyetlen ellenfele ugyanis igazi vadász, aki megpróbálja a lehető legkevesebb feltűnéssel becserkészni a prédáját, aki ezúttal pont a szerencsétlen Amanda. Képes felfigyelni a hangokra, látja a fényeket (például a bekapcsolt zseblámpát), és állítólag igazodik a játékos helyzetéhez, és ahhoz, amit az éppen csinál. Ha egy terminál billentyűzetét veri vadul, akkor megpróbál mögé kerülni; ha egy rettentő zajos légzsilip ajtajával szenved, akkor olyan gyorsan csap le, mint egy velociraptor. Nem egy fixen rögzített utat követ, hanem portyázik, és a szerint dönt, hogy milyen jelzéseket kap a játékostól. A túlélés érdekében ezért mindig a lehető legnagyobb csendben kell közlekedni, ki kell használni a tereptárgyakat (itt is kiválóan el lehet rejtőzni egy öltözőszekrényben), és csak a legvégső esetben szabad nyílt konfrontációba bocsátkozni.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Creative Assembly

MŰFAJ
horror

MEGJELENÉS
2014 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Penumbra: Overture
2007 (PARADOX INTERACTIVE)

Amnesia: A Machine for Pigs
2013 (FRICTIONAL GAMES)

Persze ilyenkor sem szabad tűzharcra gondolni, Amanda ugyanis tényleg nem fog igazi fegyvert a kezébe, maximum csak azt, amit ő eszkábál össze a menet közben felszedett dolgokból. A tárgyalkotási rendszerrel elsősorban csapdákat, illetve a lényt pár percig feltartó eszközöket lehet kreálni. Ilyen lehet egy rögtönzött lángszóró, vagy egy sokkoló, ami sem megölni, de még megsebezni sem fogja az idegent, viszont legalább távol tartja addig, míg kinyílik a továbbjutás felé vezető ajtó.

TÁMADJ, TE DÖG!

A leírtak mind zseniálisan hangzanak, és az első játékmenet-videók alapján az Isolation valami pompázatosan szép is lesz, de a múltból tanulva nem szabad maradéktalanul bedőlni az ígéreteknek. Az már most biztosra vehető, hogy a történet folyamán tanuló, fejlődő mesterséges intelligencia megint csak egy üres frázis (erre a technológiára még kell várnunk pár évtizedet), viszont a hangvétel, a kiszolgáltatottságra építő játékmenet telitalálat. Ha végig sikerül ezt tartani, és az utolsó harmadban sem kell Rambóként katonákat és egyéb lényeket mészárolni, akkor végre megszülethet az az Alien-játék, amire mindig is vágytunk. Vagy marad a pofára esés, ahhoz már úgyis hozzászoktunk.

A JÖVŐ, AHOGY 1979-BEN ELKÉPZELTÉK

Mi lenne velünk manapság modern technológia nélkül?

CRT MONITOROK

Habár a piac már a 4K kijelzők érkezésére készül, az Alien-univerzumban elképzelt jövő a képcsöves technológiára épült, és az Isolationben is csak ilyenekkel lehet találkozni.

PAPÍRJEGYZETEK

Jó dolog az ágyban olvasni és a netet böngészni egy iPaddel a kézben, de itt mindent papíron rögzítettek, és a nyomtatott sajtó sem tűnt el teljesen.

CSAK BILLENTYŰZET

Kevés telefon létezik már érintőképernyő nélkül, de az itteni számítógépek csak hatalmas, írógépeket idéző billentyűzetekkel irányíthatók – vajon az alienek milyen gyorsan gépelnek?

[ÍRTA WILSON] *Sokat kellett rá várni, de úgy néz ki, hogy maximálisan megérte. A tavasz első fuvallatával érkezik a sokat látott Divinity-sorozat új darabja, amely nemcsak a szériáról alkotott képet építi újra a nulláról, de a szerepjátékok műfaja által használt szabadságfogalom jelentését is. Itt az RPG, ahol tényleg bármit meg lehet csinálni!*

A legfurcsább Kickstarter-projektek keresőszóra megjelenő Google találatok láttán kijelenthető, hogy ha az emberiség nem is érett meg teljesen a pusztulásra, de mindenképp vannak a fajunknak olyan egyedei, akik tényleg bármit hajlandóak pénzzel támogatni. A közel 12 ezer dollárt begyűjtő „Macskák ruhában" naptár, egy banán és egy muffin szerelmét elmesélő animációs film, és a robot-százlábú nem sorolhatók azon dolgok közé, amik nélkül tényleg nem volt kerek a világ, de olyat is ritkán látni, hogy valaki tulajdonképpen a már befejezett portékájához keres támogatókat, mondván a terméke így jobb lesz. És ha a Divinity: Original Sin példájából indulunk ki, akkor ez a jelenség nemhogy nem rossz ötlet, de pénzzel is megéri támogatni!

ADATOK

KIADÓ **Larian Studios**
FEJLESZTŐ **Larian Studios**
MŰFAJ **szerepjáték**
MEGJELENÉS **2014 tavasz**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT **90%**

STÍLUSMINTA

Beyond Divinity 2004 (ACTIVISION)
Shadowrun Returns 2013 (HAREBRAINED)

SE PISZTÁCIA, SE BELGA CSOKI

A kiváló ötletekkel felruházott, de a német és a kelet-európai szerepjátékok szubkultúrájából kitörni képtelen Divinity-sorozat nem az a játékcsalád, ami nélkül a modern RPG-k stílusa teljesen máshogy nézne ki. A Diablo-lázat meglovagoló 2002-es Divine Divinity és annak folytatása csupán két kisebb lépés volt a Lariantól a saját hang megtalálása felé, amit a 2009-es újrázás, az akkor már az Elder Scrolls-sagát mímelő Divinity II koronázott meg azzal, hogy teljesen hátrahagyta elődei ötleteit, de furfangos történetét, a műfaj határait feszegető megoldásait egy alacsony költségvetésű, drákói szigort alkalmazó kiadó elképzeléseibe volt kénytelen beletuszkolni, meglehetősen kevés sikerrel. Miért szavaztak akkor több tízezren bizalmat a belga Larian Studiosnak, és mit láttak a Divinity: Original Sinben? Talán azt, amit ezer és ezer játék ígér, de szinte sosem tart be: a szabad akaratot.

RINCEWIND IS MEGIRIGYELNÉ

A Divinity: Original Sin nem kisebb feladatot vállalt magára, minthogy ez lesz az elmúlt évek legszabadabb, legkötetlenebb szerepjátéka, ahol van ugyan egy kerettörténet, de a játékos azt csinál, és oda megy, amit és ahová csak akar, legalábbis a kézzel felépített pályák határain belül. És ezúttal ez tényleg nem üres beszéd: a kiadás előtti változat városkájában minimum 20 küldetés, háromszor ennyi NPC, és még ennél is több furcsaság várja a két fő kalandort. Hőseink Source-vadászok (a Divinity világában, Rivellonban a tiltott varázslatokat Source-mágiának hívják), akik egy titokzatos gyilkosság nyomaira bukkannak a csendes kis halászfaluban, Cysealben. És ez még csak egyetlen ügy abból a több százból, ami megoldásra vár.

Az új harcrendszer kiválóan működik, a játék által nyújtott szabadság pedig páratlan: itt tényleg bármi megtörténhet!

Ha valaki azt hinné, ez egy újabb klisés, teljesen sablonos fantasyvilág, az téved: habár megtalálhatók benne az alapvető stílusjegyek (mágia, varázslók, harcosok, orkok, a szálakat a háttérből mozgató rend), de az egész mégiscsak annyira vehető komolyan, mint egy Terry Pratchett-regény. Ezt a világot ugyan nem egy teknőc hordja a hátán, de nem kell sokat bóklászni ahhoz Cysealben, hogy feltűnjön valami furcsaság. A csúcsot egészen biztos az a küldetés jelenti, ahol két szerelmes macskát kell összehozni, de a jóstehetséggel megáldott tehén zavaros szereplése is dicséretre méltó.

A legmegdöbbentőbb mégsem a küldetések mennyisége, hanem a megoldásuk flexibilitása: a Divinity világában ugyanis mindenki, még a legfontosabb NPC is megölhető, anélkül, hogy ez visszafordíthatatlan következményekkel járna. Nem szakad meg a fő történet, nem válik megoldhatatlanná az aktuális feladat, csak épp a játékos rákényszerül arra, hogy alternatív megoldást keressen.

A könnyed hangvétel ne tévesszen meg senkit, a Divinity: Original Sin valósággal tocsog a vérben. Igaz, az erőszak nem éppen realisztikus, itt inkább komikusan eltúlzott a csihi-puhi, mint például a Team Fortress 2-ben.

KALANDKÉSZÍTŐ

Habár már az alapjáték tartalma is tiszteletet parancsoló, és eltart legalább egy hétig, mire sikerül ledarálni a sztorit, de a belgák még ennél is továbbmennek. Az Original Sin egy komplett szerkesztőprogrammal érkezik, amivel szó szerint bármit létre lehet hozni: felépíthető egy új világ, létrehozhatók új tárgyak, karakterek, párbeszédek, és még a sztori is szkriptelhető. Mondani sem kell, az új Divinity szavatossága ezzel gyakorlatilag végtelen lesz: a Steam Workshop zajos sikere után nem is kétséges, hogyha a rajongók megkapják a kulcsot szeretett játékukhoz, fantasztikusabbnál fantasztikusabb dolgokat hoznak létre, és ekkora szabadságot ebben a stílusban utoljára talán a Neverwinter Nightsokban kaptak – arról pedig tudjuk, hogy miként sült el!

Miért kellene például kulcsokat keresgélni egy lezárt ajtóhoz, mikor az pozdorjává is zúzható, vagy szimplán halálra rémíthető a mögötte megbújó szerencsétlen? Miért lenne szükséges a küldetésadó unokatestvérének is besegíteni egy tárgy megszerzésében, ha a delikvens kardélre is hányható?

MINT A KÉMIÁBAN

Természetesen nem minden döntés ennyire drasztikus, és nem kötelező véreskezű mészárossá válni, viszont a fentiek is jól példázzák, hogy mennyire reaktív a Divinity világa: talán ez az első olyan szerepjáték, ahol ténylegesen is van súlya a döntéseknek, és ahol az NPC-k nem csupán eldarálják a maguk mondandóját, de igenis figyelnek a játékosokra. Nem lehet például büntetlenül lopni: még egy alma elemelése is kivívhatja a tulajdonosa haragját, aki vagy azonnal kést ránt, vagy őrért kiált. Az ilyen módon megkárosított karakter jó esetben ismeri a főhős hírnevét, és inkább nem szól egy szót sem, rosszabb esetben pedig az egész település elkönyveli, mint gonosztevőt, akit többé át sem engednek a falu határán.

Az, hogy az adott döntés milyen reakciót vált ki, nem egészen kiszámítható, különösen, mert itt nem csupán egy irányítható karakter van: a páros sorai közé több kalandor is be szeretne állni, és kizárólag a játékoson múlik, hogy kit fogad be a csapatába. Nem szimpatikus a minden sarkon ellenséget látó, totálisan paranoiás vadász? Az esze helyett a bárdjával gondolkodó barbár több bajt okoz, mint hasznot? Tessék csak elküldeni, vagy megteszi ezt a team valamelyik tagja. A Divinity egyik legzseniálisabb része az, hogy tényleg szabad kezet ad, és a játékoson túl a társakat is bevonja a kalandba, kompániánk tagjai pedig a párbeszédek során ugyanúgy kiválaszthatják a maguk mondandóját, ahogy a játékos. Nem néma leventék, és nem kell szótlanul tűrniük, míg a vezetőjük eldönti, mit akar mondani. Ellentmondhatnak neki, vitázhatnak, vagy fityiszt mutathatnak, és mehetnek a maguk feje után.

AMIT TUDNI ÉRDEMES

1. A KICKSTARTER

A Larian Studios eredetileg csak 400 ezer dollárt kért, ehelyett viszont több mint a dupláját, 944.282 dollárt kalapoztak össze.

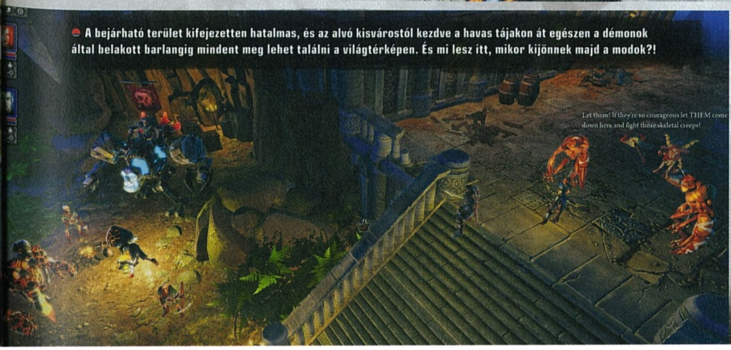
2. AZ ÁR

A játékot kizárólag a Steamen lehet megvásárolni, dobozos változatról nincsenek információink. Nem egy olcsó darab: 40 eurót kérnek érte.

3. A ZENE

A zenét ezúttal is a sorozat veteránja, az orosz Kirill Pokrovsky szerzi, és a kickstarteres támogatók külön lemezen is megkapják a munkáját.

Ennek persze főleg a kooperatív módban van nagy jelentősége, ahol tényleg a társon (a közeli baráton, vagy az online felszedett random emberen) múlik, hogy miként alakul az adott helyzet. A beszélgetések alatti dialógusok ugyanis nem csupán a csapat tagjai közti viszonyra vannak hatással, de arra az NPC-re is, aki mindezt végighallgatja, és arra a küldetésre is, amihez köze van. Így fordulhat elő, hogy a főhős hiába menti meg a gazdag kalmár lányát, ha a társa eközben annak szoknyájában matat – el lehet képzelni, hogy ennek milyen vége lesz…



A bejárható terület kifejezetten hatalmas, és az alvó kisvárostól kezdve a havas tájakon át egészen a démonok által belakott barlangig mindent meg lehet találni a világtérképen. És mi lesz itt, mikor kijönnek majd a modok?!

A FALLOUT NYOMÁBAN

Hiába azonban a határtalan szabadság, előbb vagy utóbb mindenképp harcolni kell. Az Original Sin szakít elődei hack 'n' slasht idéző rendszerével: a Larian ezúttal a Fallout és a hamarosan megjelenő Wasteland 2 nyomába ered, akciópontokat használó, körökre osztott rendszerben eresztve egymásnak a feleket. A mechanika különösebb magyarázatra nem szorul, ahogy az említett játékokban, úgy itt is a pontok ügyes beosztásán, a képességek felhasználásán van a hangsúly – egészen addig, míg elő nem kerül a mágia. A Divinity világában az elemek nem csupán a látványt szolgálják, hanem manipulálható, taktikai fölényt nyújtó tényezőkként működnek: a jégtömbbe vágott ellenfél hatványozottan érzékenyebb lesz az elektromosságra; a bőrig áztatott ogre egy villámcsapással a fájdalom új szintjeit ismerheti meg; egy célponthoz vágott olajoshordó tartalmát meggyújtva égő fáklyaként borítható lángba a szerencsétlen. A rendszer könnyen megtanulható, pár összecsapás után átlátható, a mélysége viszont szinte feneketlen – és esetenként a nehézsége is. A határtalan szabadság miatt már a kezdetekkor olyan területekre lehet tévedni, ahol jóval magasabb szintű ellenfelek tanyáznak, így semmiképp sem éri meg eszetlenül rohangálni a vadonban. Arról nem is beszélve, hogy egy tapasztalatlan kalandor sem a felszereléseit, sem a képességeit tekintve nem áll készen az elébe kerülő kihívásokra, így érdemesebb előbb gyúrni, és csak aztán vagánykodni. A Divinity által használt, ultraflexibilis karakterfejlődési rendszer ehhez minden eszközt megad, anélkül, hogy egy archetípusba kényszerítene. A harcos itt ugyanúgy eregethet tűzlabdákat, mint egy mágus, és a kósza sincs az íjához kötve, jól elboldogul egy pallossal is.

És tulajdonképpen ez az, amiről az új Divinity szól: a szabadságról. Csak annyira veszi magát komolyan, amennyire szükséges, de nem viccel el mindent; komplex, mégsem átláthatatlan; a csillagot is leígéri az égről, de tényleg le is hozza. Úgy néz ki, csodák márpedig vannak, és Belgiumban nemcsak a csokik kiválóak, de a szerepjátékok is!

The Elder Scrolls ONLINE

[ÍRTA WILSON] **Szinte senki sem kérte, mégis megcsinálták, ráadásul sokkal jobb lett annál, mint amit egy kezdő csapat szokott lerakni egy olyan műfajban, ahol még a legnagyobbak is hajlamosak gigantikusat bukni. Hogy az Elder Scrolls Online megállja-e a piacon a helyét, azt nem tudjuk, de hogy játéknak kiváló, ahhoz kétség sem férhet!**

A kérdés soha nem az volt, hogy lesz-e, hanem az, hogy mikor. Az Elder Scrolls MMORPG ötlete aktuálisnak tűnt 2002-ben, a Morrowind megjelenésekor, mikor még az EverQuest volt a király, a 2006-os Oblivion alatt, amikor a világ már a World of Warcraft lázában égett, és persze 2011 novemberében, a Skyrim érkeztekor, amikor a WoW-láz ugyan már csitult, de továbbra sem volt olyan kihívója, amely meg tudta volna közelíteni a Blizzard üdvöskéjének népszerűségét, anyagi sikereit. A teljesen más üzleti modellt választó két Guild Wars, ha játékosszámban nem is, népszerűségben viszont már megközelítette a Blizzard titánját, de komolyan trónfosztásra csak egyszer, a Star Wars: The Old Republic kiadásával kerülhetett volna sor. Tudjuk, annak a történetnek milyen vége lett: minden idők egyik legdrágább játéka alig egy év alatt állt be a földbe úgy, hogy csak a hibrid, félig free-to-play, félig fizetős megoldás tudta megmenteni a teljes leállítástól. Ilyen történések fényében pláne nehéz MMOG-t hozni a piacra, főleg úgy, hogy a fejlesztő és a kiadó pontosan azokkal a tervekkel vág neki a világ meghódításának, amelyek az Old Republicot is a sírba vitték: itt is minden párbeszéd szinkronizált, itt is a történeté a főszerep, és ez is egy addig egyszemélyes sorozatból hajtott ki, hogy egy teljesen új, nem éppen odaillő műfajban próbálkozzon. A különbség csak annyi, hogy az Elder Scrolls Online már most, az indulása előtt jobb, mint amilyen az Old Republic valaha volt.

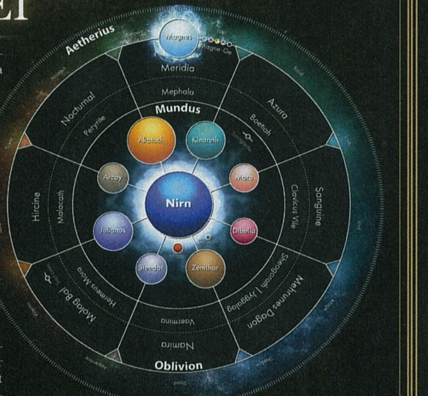
A PUDING PRÓBÁJA

Miképp jelenthető ki ez ennyire biztosan? Úgy, hogy az Elder Scrolls Online bétatesztje több mint egy éve zajlik. Habár az első körbe kizárólag a kiadó munkatársai és a legelkötelezettebb rajongók kerültek be, de a szivárgást így sem lehetett megállítani. Az első, nem hivatalos játékmenet-videók pedig pont elegek voltak ahhoz, hogy az ESO-t mindenki egy teljesen középszerű, sablonos, bukásra ítélt szerepjátéknak könyvelje el, méghozzá jogosan. Az MMORPG fejlesztés három nagy problémával küzd: az egyik a pénz. Ennél drágább műfaj egész egyszerűen nem létezik, hiszen itt nem egy, hanem több száz, több ezer történetet kell kitalálni, majd kézzel felépíteni, egy olyan gigantikus világ társaságában, amit nem egy

Bár a kiadásig még bő másfél hónap van hátra, az Elder Scrolls Online-ban már most se nagyon lehet bugba futni.

A MITOLÓGIA GYÖKEREI

Az Elder Scrolls tanaiban a héjszerű univerzumot Aurbisnak hívják. Akkor keletkezett, mikor Anu (pangás) és Padomay (a változás) az ürességben harcolt. Csatájuk következtében jött létre a Mundus (az alsóbb szféra), és annak „égboltjai": az Oblivion-létsíkok (melyben a Mundus lebeg), az e fölé helyezett Aetherius-öv, ahonnét a legfőbb hatalom, a Nyolc Isten származik (akiket szimplán Nyolcnak hívnak), és persze az egész közepén Nirn, a bolygó (rajta az általunk is ismert Tamriel kontinensével), ahol az összes Elder Scrolls-epizód játszódik. Az univerzum keletkezésének története kacifántos. A legenda szerint a Teremtés istene, Lorkhan fellázadt apja akarata ellen, és létre akarta hozni a saját világát. Megteremtette Mundust, azért, hogy legyen egy hely, ahol a halandók élhetnek és meghalhatnak, és ahol minden dolog mulandó lehet, szemben az ő örök birodalmukkal. Az isteneknek, az Aedráknak azonban nem tetszett Lorkhan ötlete, ezért elpusztították: teste darabjaiból jöttek létre a holdak, a hatalmas robbanástól menekülő Aedrákból a csillagok és a nap, a halott Aedrák testeiből pedig az Ehlonfey, az első lények, az elfek és emberek ősei. Mundus azonban nem maradt magára: az életben maradt Aedrák közül nyolcan (Akatosh, Arkay, Dibella, Julianos, Kynareth, Mara, Stendarr, Zenithar) örködnek felette (ők a Nyolcak). Habár a teremtő, Lorkhan meghalt, lelkének maradványai létrehoztak egy entitást, Talost, aki 600 évvel a Skyrim eseményei előtt egy Hjalti testében, halandóként született újjá. Hjalti idővel aztán hatalmas hadúr lett, létrehozta a gigászi Septim Birodalmat, mely évszázadokon át uralkodott Tamriel fölött. Tiber Septim halálát követően a halandók világát elhagyó Talost az emberek istenként kezdték tisztelni, így lett a Nyolcból Kilenc.



magányos játékos barangol be, hanem jó esetben milliók, akár egy évtizeden át. A második probléma ehhez kapcsolódik: egy MMO-csapatnak hatalmasnak kell lennie, mert ezt a tartalmat előállítani csak egy több száz főt számláló brigád tudja. A harmadik probléma pedig az idő: ezeket az embereket fizetni kell, éveken keresztül (a TESO fejlesztése hét esztendeje kezdődött), még akkor is, mikor a játék már elkészült, megjelent, mert folyamatosan bővíteni, támogatni kell.

Hogy az Elder Scrolls Online pontosan mennyibe kerül, arról csak találgatások léteznek: egy januári, névtelen forrásra hivatkozó pletyka szerint legalább 200 millió dollárról beszélhetünk, és ebben szinte biztos, hogy még nincs benne a marketing-költségvetés, amely esetenként nagyobb összeg szokott lenni, mint ami a fejlesztésre elmegy. Ha ehhez hozzávesszük, hogy a TESO-t nem is a Bethesda csinálja, hanem egy teljesen új, játékot még sohasem készítő csapat, a ZeniMax Online Studios, akkor már érthető, hogy sokan miért kiabáltak kígyót és békát rá, főleg úgy, hogy a döbbenetesen magas

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
Zenimax Online Studios

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2014. 04. 04.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
98%

STÍLUSMINTA

Star Wars: The Old Republic
2011 (ELECTRONIC ARTS)

Guild Wars 2
2012 (NCSOFT)

alapárán túl még előfizetési díjat is fizetni kell majd érte. Pedig ez már a stílus királyának, a World of Warcraftnek is egyre nehezebben megy, és 2014-re nem nagyon maradt olyan kiadó, amelynek eszébe jutna, hogy ne free-to-play termékként küldje ki a maga MMOG-ját a piacra. De ha létezik alkotás (a Blizzard Titanján kívül), amelynek még ennyi hátráltató tényező ellenére is van esélye a sikerre, akkor az mindenképpen az Elder Scrolls.

TRÓNOK HARCA

A The Elder Scrolls Online – az Old Republichoz hasonlóan – nem a jelenkor epizódjainak idején, hanem a távoli múltban játszódik. Egy évezreddel járunk a Skyrim eseményei előtt, a 896 éven át tartó Második Korszakban, mikor az uralkodó nélkül maradt Tamrielben kitör a marakodás a trónért. Csakhogy ennek az érának volt egy Interregnumnak hívott, 50 éves periódusa: hogy Tamriellel pontosan mi történt ezen évek alatt, eddig nem tudhattuk. Minden tekercs, és a történelem fontosabb eseményeit leíró könyv elenyészett, így a TESO-ra hárul a feladat, hogy elmondja, mi is játszódott le ezen időszak alatt.

Röviden és tömören: semmi jó. Tamriel népe három nagyobb, egymással véres háborút vívó frakcióra szakadt. A furcsa szövetségeket a túlélés szülte, és nem a sikamlós diplomácia, vagy a baráti hang megtalálása. A dunmerek, a vikingszerű nordok, a fölényeskedő, gyíkemberszerű argoniaiak az Ebonheart Paktum alatt találtak egymásra, szövetségükre pedig szükség is lesz, hiszen a történet kezdetén a redguardokat, az orkokat és a bretonokat tömörítő Daggerfall Covenant megszállja az északiak vidékét, és egyenesen Morrowindig üldözi a maroknyi túlélőt. Persze nem ül a babérjain a harmadik csapat, az Aldmeri domínium sem: az altmerek, a bosmerek és a khajitok szövetsége is mindent megtesz azért, hogy magához ragadja a hatalmat.

Legyen szó bármelyik frakcióról, legyen bármennyire véres az utódlási harc, sokkal nagyobb problémát jelent, hogy ebben a korban is a horizonton van a világvége. A bajt ezúttal az örök rosszfiú, Molag Bal okozza, no meg fanatikus követői, miután 2E 578-ban (az Elder Scrolls mitológiában az első számcsoport mindig a korszakot jelöli, a második pedig az azon belüli esztendőt) egy hatalmas, mágikus robbanás szinte kettészakította a birodalom fővárosát, mágusok ezreit ölve meg, vagy kergetve az őrületbe, egyúttal kisebb-nagyobb átjárókat nyitva az Oblivion-létsík felé. Olyan ez, mintha átszakadna az ózonlyuk, csak épp sugárzás helyett démonok és más barátságtalan lények özönlenének át rajta. A daedra herceg, Molag Bal gigantikus horgonyokat küld le az égből, hogy megpróbálja

Habár a külső nézet megvalósítása fényévekkel jobb, mint az Oblivionban vagy a Skyrimben, még így is úgy jön csak át az igazi Elder Scrolls-élmény, ha a jól megszokott belső kameraállást használva járjuk be Tamrielt

MMORPG lévén természetesen akkor a legélvezetesebb a játék, ha az ember csapatba verődve, ismerősök társaságában játszik, de mivel a TESO alapját a korábbi Elder Scrollok struktúrája adja, ezért egyedül is tökéletesen el lehet boldogulni

áthúzni Oblivionba az egész Nirn bolygót, ami a világ teljes pusztulását hozná maga után – kivéve persze, ha úgy döntesz, hogy Molag Bal körmére koppintasz.

KELL EGY HŐS

Akármit is teszel, Molag Bal már az első pár perc után megtalál, és elragadja a lelked. Mázli, hogy a többi halandóval ellentétben ez nem jár az azonnali halálloddal. Az incidenst túléled, sőt, megkapod az újraéledés képességét is, így ha egy csatában esetleg elpatkolsz, pár másodperc elteltével vagy a legközelebbi városban, vagy ott, az eset helyszínén kapsz új esélyt a folytatásra. Ez az ügyes írói csel nem a TESO egyetlen kreatív megoldása: az interregnum miatt gyakorlatilag úgy formálhatják az Elder Scrolls történelmét, ahogy csak akarják, a keményvonalas rajongók legnagyobb örömére, akiknek már az is istenkáromlásnak minősül, hogy Cyrodiil és a főváros az Oblivionban látott állapotban van (pedig a Második Korszakban elvileg az egész egy hatalmas, felfedezetlen dzsungel volt). A TESO az említett eltérések ellenére az Elder Scrolls kánon részét képezi, és az írók pár retconnal (utólagos módosítás a történelmen, egy-két dolog megváltoztatása) áthidalják az ilyen és ehhez hasonló apróságokat.

A műfajhoz való igazodás viszont nemcsak a történetet, de a játékmenetet is érinti. Az elképesztően mély, tényleg minden létező lehetőséget tartalmazó karakterkreálás legfontosabb lépcsője a faj, majd a kaszt kiválasztása: előbbi határozza meg, hogy a három frakció közül melyikhez csatlakozunk, utóbbi pedig azt, hogy alapvetően milyen stílusban harcolunk. A Templar a paladinnak felel meg, aki a kardforgatás mellett a mágiához és a gyógyításhoz is ért. A Dragon Knight a klasszikus tank, aki nyers erővel, és egy-két bűvigével aprítja az ellenfeleket. A Sorcerer az itteni mágus, aki akár daedra-erőket is bevethet, és varázsbotja mellett az íjjal is jól boldogul.

Habár a modokkal felvértezett Skyrim látványával nem érhet fel, az Elder Scrolls Online még így is piszkosul gyönyörű!

A sort záró Nightblade a szokásos tolvaj archetípus, aki lopakodással, meglepetésszerű támadásokkal munkálkodik.

Ahogy azonban minden Elder Scrolls-játék esetében, úgy a kasztválasztás itt sem zárja el az utat a profilon kívül eső képességektől. A rendszer kifejezetten flexibilis, a tulajdonságok felét maguk a fegyverek adják, így egy gyógyító varázsbotot forgatva akár egy Dragon Knightból is lehet támogató karakter. Ráadásul a hagyományos fejlődési rendszer sem változott, vagyis a szintlépések alkalmával kapott pontokon túl úgy is fejlődik a karakter, ha aktívan használ egy tárgyat vagy tulajdonságot: a sok sprinteléstől nő a futásban való jártasság, a masszív csatabárd a kétkezes fegyverekre vonatkozó hozzáértést javítja, és így tovább.

CSAK FÉLIG ONLINE

Hogyan lehetséges ez a ragaszkodás az alapvető Elder Scrolls-szabályokhoz úgy, hogy a TESO elvileg egy teljesen más

ELDER SCROLLS IDŐREND

Mivel az Elder Scrolls-játékok szó szerint több ezer évet ölelnek fel, ezért ennyi játékkal a hátunk mögött nem egyszerű dolog számon tartani, hogy az egyes epizódok pontosan mikor is játszódnak, különösen nem egy ennyire gazdag és hihetetlenül részletesen felépített mitológiában, ami a Gyűrűk Urával említhető csak egy lapon. Az Elder Scrolls históriája korszakokra, azokon belül pedig évszázadokra oszlik: több ezer oldalt lehetne megtölteni a történésekkel, de mivel erre sem időnk, sem helyünk nincs, helyette jöjjön egy kis összefoglaló a korokról, és azok legfontosabb történéseiről:

1. A Hajnal korszaka: Az angolul Dawn Erának hívott időszak az univerzum keletkezésének felel meg, még mielőtt Tamrielen megjelentek volna a halandók. Mivel a korról kizárólag legendák és vallásos tanítások maradtak hátra, ezért csak egy dolog biztos: ekkor jött létre maga az idő.

2. Mitikus korszak / Merethic korszak: A Hajnalt közvetlenül követő korszak alatt született meg Mundus és Aetherius, valamint az Oblivion-síkok, és Tamriel fajai is ekkor látták meg a napvilágot.

3. Az Első Korszak: A Camoran-dinasztiát megalapító Eplear király uralkodásával megkezdődik az Első Éra, és megszületik az Első Birodalom, ahol a Skyrimban székelő Ysgramor-dinasztia és az Alessian Rend kezeiben összpontosul a hatalom. Az ezt követő Második Érában a Cyrodiil fölött uralkodó Reman-dinasztia és annak vezetője, a császári címet megkaparintó Reman Cyrodiil a hatalom birtokosa.

4. A Második Korszak: Az Akaviri Potentátus alatt létrejön a Harcosok és a Mágusok céhe, de az utolsó potentáns meggyilkolását követően az utód nélkül maradt trón alatt összeroskad a Birodalom, és az egész kontinensen kitör a háború. A hírhedt tábornok, Talos ezt kihasználva Cyrodiilból hódításba kezd, és idővel egész Tamrielt elfoglalja, létrehozva az új birodalmat, amely fölött Tiber Septim néven uralkodik. (Az Elder Scrolls Online ezen időszak alatt játszódik.)

5. A Harmadik Korszak: A Septim-dinasztia által vezetett, 433 éven át fennálló Tamriel Birodalom ideje alatt a provinciák közötti rivalizálás háborúba torkollik: szomszédjának opponense lesz, és újrarendeződnek a hatalmi viszonyok. (Az Arena, a Daggerfall, a Morrowind és az Oblivion ezen időszak alatt játszódik).

6. A Negyedik Korszak: A Septim-dinasztia kihalását követően a rendet Ocato kancellár, az Ősök Tanácsa és a Királyi Testőrség próbálja fenntartani, de az Oblivion-krízist éppenhogy túlélő Tamrielben nem sikerül békét teremteni. Az ezt követő három évszázad alatt újabb háborúk törnek ki, provinciák válnak ki a Birodalomból, a harmadik évszázadban pedig kitör a Sárkány-krízis: több száz év után Tamrielbe visszatérnek a sárkányok. (A Skyrim ezen időszak alatt játszódik)

A HÁROM FRAKCIÓ

ALDMERI DOMINION

Az Elden Rootban székelő Aldmeri Domíniumhoz Summerset Isles, Valenwood és Elsweyr tartozik. A frakciót az altmerek fogják össze, szövetségeseik pedig a bosmerek és a khajitok. Uralkodójuk az altmer királynő, Ayreen. Elsődleges céljuk Tamriel megvédése a világot fenyegető daedra-erőktől, de hitük szerint a halandó emberiség nem méltó arra, hogy uralkodjon, és az egyetlen megoldást abban látják, ha ők maguk szerzik meg a trónt, erős kézzel irányítva a tamrieli kontinenst.

DAGGERFALL COVENANT

A Wayrestben székelő Daggerfalli Szövetség High Rock, Orsinium és Hammerfell egyesülésével jött létre. Az elsősorban kereskedéssel foglalkozó, a szövetséget összefogó bretonok a diplomácia eszközeivel állították maguk mellé a redguardokat és az orsimereket. Uralkodójuk Emeric király. Hatalmi törekvéseik akkor kristályosodtak ki, mikor a birodalmi főváros pusztulását követően leszűkültek kereskedési lehetőségeik. A birodalmon eluralkodó éhínség és szegénység eltüntetése érdekében akarják a trónt.

EBONHEART PACT

A Mournholdban székelő Ebonhearti Paktum Skyrim, Morrowind és Black Marsh szövetségéből jött létre. A frakciót irányító nordok előbb a dunmereket, majd az argoniaiakat is maguk mellé állították, uralkodójuknak Jorunnt, az északiak királyát választva meg. Hatalma azonban nem korlátlan: döntéseket csak a többi provincia vezetőiből álló Great Moot tanács meghallgatásával hozhat. Mivel a paktum megvédte Tamrielt az Akaviriktól, ezért úgy vélik, kiérdemelték a hatalmat, főleg a régi hódítások miatt.

műfajba váltott jegyet? Úgy, hogy szinte semmilyen szempontból sem tekinthető hagyományos értelemben vett MMORPG-nek. Olyan, mintha a Zenimax Online fogta volna a Skyrimet, átveszi belőle a teljes kezelőfelületet, a misszióstruktúrát, a történetvezetést, az RPG-rendszert, majd hozzácsap egy multiplayer módot, lehetővé téve, hogy a térképen ne egy, hanem esetenként több tucat, vagy épp több száz kalandor tartózkodjon, minden más viszont marad a helyén. Itt sem kötelező a fő sztorivonalat követni, itt is NPC-k tucatjai várnak az ügyes-bajos dolgaikkal, és a játéktér itt is kisebb-nagyobb településekből, és az azt körbeölelő vidékből áll.

Az alapvető elemek ezért azonnal ismerősek lesznek. Ilyen a hármas rendszer: a varázsláshoz szükséges Magicka, a blokkoláshoz, futáshoz, támadáshoz használt Stamina, és az életerőt jelképező Health-mutató, melyek a szintlépések során szerzett pontokkal erősíthetők. Megmaradt a hagyományos zárfeltörés, a háttértörténetet elmesélő könyvek egész halmaza, ismét lehet növényekkel kísérletezni, az alkímia használatával főzeteket készíteni, a fegyverek és páncélok alkotásáról pedig minden eddiginél mélyebb és tartalmasabb craftolási rendszer gondoskodik, és akár még főzni, horgászni is lehet – a túléléshez ugyan ezek nem szükségesek, viszont kiválóan hozzájárulnak a világmegmentő kalandor életérzéshez.

TERMINÁTOROK

A hagyományos Elder Scrolls RPG-khez képest a különbség csupán annyi, hogy a mindenhez értő, mindenkit legyőző hősből itt nem egy van, hanem több millió – ugyanolyan játékosok, mint te. Létszámuk már csak azért is feltűnő, mert a TESO-ban nincsenek realmek, vagyis szétszabdalt szerverek: mindenki egyetlen területen, egy Megaszervernek hívott hálózaton éli az életét, és a játék automatikusan, bizonyos paraméterek besorolásával alakítja ki a minivilágokat, ahová te, és a fizikai helyzetedhez képest közeli emberek kerülnek. Vagyis nem fog több százezer ember egyetlen területen nyomorogni, de nem is kell búcsút inteni azoknak az ismerősöknek, akik más szövetséghez, más fajhoz tartoznak, mert egy-két kattintással oda lehet teleportálni a barátokhoz, vagy a céh többi tagjához. Olyan ez, mintha a TESO pár száz fős instance-okat használna, melyek között teljesen szabad az átjárás.

Ennek előnyeit bővebben talán nem is kell ecsetelni, mert már az első karakternél is értelmet nyer, hogy miért van szükség erre az újszerű felosztásra, annak az egyszerű ténynek köszönhetően, hogy minden frakció teljesen más területről indul, pont, ahogy egy hagyományos MMGO-ben, azzal a különbséggel, hogy itt több száz kilométer távolságra vannak egymástól a provinciák. Az Aldmeri domínium Elsweyrben, a meseszép trópusi Khenarthi's Roost-szigeten startol, a Daggerfall Covenant Hammerfellben, az arab világot idéző Stros M'kai-szigetről hajózik ki, míg az Ebonheart Pact tagjai Skyrimből, a fagyos Bleakrock-szigetről vágnak neki a világ megmentésének. Minden starthelyszínen legalább 2-3 órás fő történet vár, de ezenfelül számtalan mellékküldetés is teljesíthető, ráadásul a legtöbbnek komoly utóhatása is lehet: életekről lehet dönteni, embereket megmenteni, akikre később Tamriel teljesen más szegleteiben bukkanhatsz rá.

Hogyan lehetséges ez? Úgy, hogy a The Elder Scrolls Online-ban gyakorlatilag a

Habár az időjárás dinamikusan változik, a napszakok kötött menetrend szerint váltakoznak. Jelenleg kicsivel kevesebb mint öt óra kell, hogy a nappalból éjszaka legyen, így 24 óra leforgása alatt majdnem öt nap telik el a játékban.

teljes kontinens megtalálható. Habár a köztük való átjárás egyáltalán nem mondható szabadnak (a történet bizonyos fordulópontjai löknek tovább a következő régióba), és a korábbi Elder Scrolls-játékokban látott provinciák (Morrowind, Oblivion, Skyrim) esetében a felépítésük is jelentősen más, mint a nevükhöz kötődő játékokban, de a legfőbb ismertetőjegyek azért a helyükön vannak. Morrowindet azonnal fel lehet ismerni (főleg, mert ekkor még nem fedte szinte az egészet vulkáni hamu) a furcsa növényeiről és élőlényeiről; Hammerfell közelkeleti stílusa az 1998-as Elder Scrolls Adventures: Redguard kiköpött mása; a jeges, rideg Skyrim könyörtelen vidéke pedig ugyanannyira gyönyörű, mint a 2011-es The Elder Scrolls V-ben.

Nem elég, hogy minden vidék teljesen más hangulatú, és tökéletesen belesimul a Tamrielről alkotott képbe, ráadásul még valami elképesztően szép is. A tükröződő víz, a horizonton végigkúszó nap, az éjszaka érkeztét köszöntő hold, az égboltot betöltő csillagok, a tócsákba rendeződő eső, a sivatagon átsuhanó homokvihar, a barlangok nyirkossága, a fűben mászkáló kisállatok, a tengerpartban turkáló bogarak, a fák között rejtőző ragadozók mind-mind olyan elemek, amik igazi személyiséget kölcsönöznek ennek a meseszép, és kifejezetten hatalmas vidéknek... ami azért meglehetően könyörtelen tud lenni.

AZ ELDER SCROLLOK

A címadó Elder Scrollok, azaz Ősi Tekercsek olyan misztikus eredetű kegytárgyak, melyek a múlt, a jelen és a jövő eseményeit taglalják. A szentnek tartott tekercsek által megjósolt próféciák az összes kort végigkísérték, a rajtuk szereplő információk egytől egyik megtörténtek, vagy meg fognak történni. Birtoklásuk, tanulmányozásuk kevesek kiváltsága: a sorok olvasói idővel megvakulnak, vagy elvesztik az eszüket. Nem tudni, hány ilyen tekercs létezik – akárhányszor megpróbálta valaki megszámolni őket, a tekercsek száma és tartalmuk megmagyarázhatatlan módon mindig megváltozott.

VADÁSZSZEZON

Nem lehet ugyanis úgy eljutni egyik településből a másikba, hogy közben útonállók, tolvajok, állatok, démonok és egyéb lények sokasága akarná elvenni az ember életét, és minden földi javát. A céltudatosan, kézzel elrendezett ellenfelek számítanak a TESO talán legtradicionálisabb MMO-elemének: mindegyikük csak egy jól körülhatárolt területet figyel, és azt megközelítve vesznek fel támadóállást, egyébként békésen, nyugodtan várják a közelükben kószálókat. Emiatt persze cseppet sem olyan élvezetes lopakodni, csapdát állítani, mint mondjuk a Skyrimben, és nem fognak kilométereken át üldözni sem, viszont így az ellenfelek nem is jelentenek könnyű prédát, akiket nyársra lehet tűzni a zsíros tapasztalati pontokért. Mivel mindegyikük egy adott szinten van (vagyis nem a játékossal együtt fejlődnek), ezért könnyen olyan területre lehet tévedni, ahol esély sincs a boldogulásra. Már egy rosszmájú szörny is komoly kihívást jelenthet, két-három bevonása a csihi-puhiba pedig a biztos halállal egyenlő.

Az Elder Scrolls-formulához való ragaszkodás ezen a téren is tetten érhető, hiszen a legtöbb MMORPG-vel ellentétben a szereplők itt ténylegesen is testközelből csépelik egymást. Nem egy láthatatlan kocka vagy suta animáció dönt arról, hogy a bevitt csapás talált-e, hanem az, hogy az éppen viselt fegyver, vagy az abból kilőtt nyílvessző/varázslat ténylegesen el is találja-e a célpontot. A Morrowind óta használt harcrendszer semmivel sem lett hitelesebb, mint amilyen a Skyrimben volt, így aki arra is kígyót-békát kiabált, itt se fogja jól érezni magát. Tény, hogy a rendszernek vannak gyengeségei, de még mindig kifogástalanul működik, még egy olyan közegben is, ahol a szerverek és a játékosok közti távolság miatt keletkező lag azért problémát jelenthet. Ennek ellenére ugyanúgy el lehet ugrani a támadások elől, ugyanúgy lehet pajzzsal vagy fegyverrel blokkolni, és a hagyományos MMO-elemek, mint a gyorsgombokhoz rendelt aktív képességek inkább csak kiegészítik a hagyományos fizikai konfrontációt. Ami működik, azon miért kellene drasztikusan változtatni?

És ez kérem, működik, ráadásul az eredeti tervekkel ellentétben belső szemszögből

A játékból gyűjtői változat is készült, amely egy meseszép szobrot, és számos digitális extrát tartalmaz a pazar dobozában.

ÖT DOLOG, AMI MIATT EZ A LEGJOBB ELDER SCROLLS-JÁTÉK

A VILÁG

1 *Az első két epizódot leszámítva eddig minden Elder Scrolls-játék csupán egy provinciában játszódott: ezzel szemben itt szinte egész Tamrielt be lehet járni, amire még soha, egyetlen alkalommal sem volt lehetőség.*

ÚJ VIDÉKEK

2 *Habár kissé rémisztő már a megjelenés előtt kiegészítőkről beszélni, de a Zenimax Online tervei fantasztikusak: olyan területeket szeretnének megnyitni a játékosok előtt, ahol még korábban nem jártunk!*

A TARTALOM

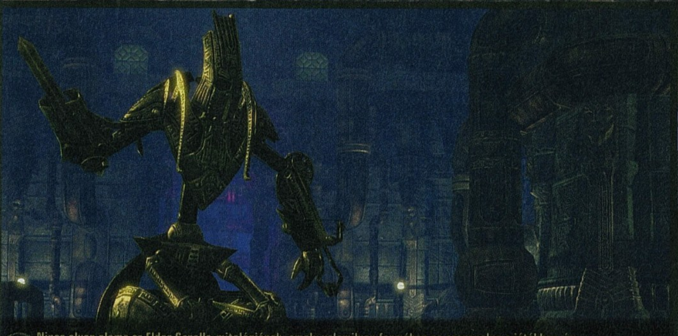
3 *A hatalmas játéktér és a stílus miatt ez minden idők legtartalmasabb Elder Scrolls-játéka. Minden provinciában több száz küldetés, és ugyanennyi nem játékos karakter található. Ez szinte végtelen játékidőt jelent!*

PERZISZTENS PVP

4 *Habár mindenki ugyanazt a történetet kapja, a birodalom fővárosáért folyó PvP-harc kimenetele a frakciók teljesítményén múlik. A szó szerint több száz fős csaták során dől el, ki szerzi meg a várost és a legfőbb hatalmat.*

CSÁSZÁRSÁG

5 *Fantasztikus érzés valamiben jónak lenni, de a világ legjobbjának egyenesen mámorító. A PvP-módban a ranglista élén álló játékos három teljes hónapig császári címet is kap, és vele együtt örök életre szóló extra képességeket.*



Nincs olyan eleme az Elder Scrolls-mitológiának, amely valamilyen formában ne szerepelne a játékban, így idővel a dwemerek által épített gépek is feltűnnek, melyekkel már a Skyrimban is sokszor lehetett találkozni

is. Bár ismét van lehetőség harmadik nézőpontból irányítani a karaktert, és az új motornak, na meg az extra animációknak hála ez a kameraállás már közel sem néz ki annyira nevetségesen, mint az Oblivionban és a Skyrimben, de még így is FPS-módban jön át igazán az Elder Scrolls-élmény. Összetehetjük a két kezünket, hogy a ZeniMax csapata nemcsak vette a fáradságot ennek létrehozásához, de addig finomhangolták, míg jobb nem lett, mint valaha.

VÁROSTROM

Hogy ez a belső nézet, és persze a harcrendszer a PvP alatt is megállja-e a helyét, az már más kérdés. A TESO ezen a téren, ha forradalmat nem is csinál, de mindenképp eltávolodik az ízetlen, sótlan megoldásoktól, ahol a PvP csak egy kidolgozatlan, extra játékelem, ami kizárólag azok igényeinek kielégítésére szolgál, akik számára nem elég a történet felgöngyölítése, a küldetések befejezése, a raidek végigtolása és a dungeonök kipucolása, és akik megelégednek a Battlegroundokkal, az arénaszerű területekkel, és az ott zajló értelmetlen ütésváltásokkal.

> **AMIT TUDNI ÉRDEMES**
>
> **1. A HAVIDÍJ**
> A The Elder Scrolls Online talán az utolsó új MMORPG, amiért havidíjat kell fizetni: 30 naponta egész pontosan 12.99 eurót.
>
> **2. KONZOLRA IS**
> Áprilisban még csak a PC-s változat jelenik meg, azonban a PS4-es és az Xbox One-os kiadás már júniusban elérhető lesz.
>
> **3. KIEGÉSZÍTŐK**
> Habár már az alapjáték is elképesztő mennyiségű tartalmat kínál, a közeljövőben több kiegészítő is érkezik, többek között új területekkel.

KARD KI KARD

Az itteni PvP inkább belesimul az Elder Scrolls-mitológiába és a sorozat grandiózus hangvételébe. A rendszer The Alliance War néven fut, és a Szövetségek Háborúja a három frakció küzdelmét igyekszik feldolgozni. A játékban zajló fontosabb események teljesítésével mindenki úgynevezett Alliance-pontokat zsebelhet be, ezzel is gazdagítva a maga csapatát. Mi számít fontos eseménynek? A Cyrodiil körüli régi stratégiai fontosságú pontok elfoglalása. Ez lehet egy erődítmény, az azt kiszolgáló mezőgazdasági vidék, egy barakk vagy egy bánya. Az ezek elfoglalásáért folyó csatákban nem csupán több száz játékos vehet részt, de ostromgépek is, valahogy úgy, mint a Dark Age of Camelotban. Pontot nemcsak ostromokkal, de Elder Scrollok megkaparintásával és megvédésével is lehet szerezni: a ranglista élén álló oldal idővel megkapja a fővárost, és vele együtt a legnagyobb hatalmat, sőt, a győztes frakció legkiválóbb játékosa még császárrá is válhat... de csak három hónapra, ezt követően ugyanis törlődnek az elért eredmények, és elölről kezdődik a Cyrodiilért folyó küzdelem. Habár a PvP a 10. szint elérését követően nyílik csak meg, valójában mindenki közel azonos feltételekkel vághat neki a csatáknak: a játék automatikusan felskálázza a képességeket, így a teljesen zöldfülűnek is van esélye egy vérbeli veteránnal szemben.

Mivel a PvP kipróbálására lapzártánkig sajnos egyáltalán nem volt lehetőség, ezért egyelőre nem tudni, hogy elbírja-e a technológia ezt a grandiózus ötletet, vagy összeroppan a súlya alatt. A TESO alapját az Old Republicban is használt MMORPG-motor, a Hero Engine adja, amit a ZeniMax Online a 2014-es követelményeknek megfelelő technológiákkal ruházott fel. Így történhetett meg az, hogy a TESO minden esetben szebb, mint a Skyrim alapkiadása, és még jobban is fut. Egy nem felső kategóriás gépen is vígan elmegy High beállítások mellett anélkül, hogy a képfrissítés 30 fps alá zuhanna, belső tereken ez az érték pedig megduplázódik, vagy akár megtriplázódik. Akinek a gépe megbirkózik a Guild Wars 2-vel és az Old Republickal, szinte biztos, hogy a TESO-t is képes lesz elindítani, de ha nem, az sem a világ vége: ha valamiért, hát ezért megéri gépet fejleszteni!

NYAKUNKON A START

Vannak még csodák: a TESO tavaly még egy középszerű, teljesen felejthető szerepjáték volt, mostanra viszont egy tökéletesen finomhangolt, meglepően jó állapotban lévő MMORPG lett. Nincsenek benne forradalmi ötletek, a műfaj szabályait újraíró, sosem látott elemek, de van annyira egyedi, hogy ki tudjon emelkedni a hasonszőrű játékok tömegéből. Erre szüksége is lesz: bár az Elder Scrolls brand és az ismerős világ sokak számára látatlanul is eladja a programot, a mára már teljesen okafogyottá vált előfizetési modell még komoly bajokat okozhat. A drága alapjáték után leszurkolandó havi 13 euró egész egyszerűen sok. De reméljük a legjobbakat; azt, hogy az érdeklődők képesek lesznek túljutni ezen az akadályon, és meglátni azt a hihetetlen mélységet, azt a fantasztikus tartalmat, azt az ezernyi kalandot és felejthetetlen történetet, ami Tamrielben várja a játékosokat – mert ugyan ki ne szeretne világmegmentő hősként tetszelegni?

Nosgoth

[ÍRTA OBO] **Az eddig csak egyszemélyes játékokat felvonultató Legacy of Kain-sorozat legújabb tagja nem pont olyan, mint amire vártunk, hiszen a legendás alapanyaghoz vajmi kevés köze van, és még nagyon sokat kell rajta dolgozni... mégsem érdemes lemondani róla, mert még valami jó is kisülhet belőle.**

A Legacy of Kain egyike azon sorozatoknak, amelyek az évek során szépen lassan kikoptak a köztudatból, s ma már csak egy lelkes, de apró rajongótábor őrzi a lángot. Ez persze nem véletlen, hiszen a legutóbbi játék több mint egy évtizede került a boltokba, és azóta csak kósza pletykákat hallhattunk egy esetleges nagy visszatérésről, pedig megjelenésre bőven lett volna lehetőség az évek során napvilágot látott gépek valamelyikén. De nem, csak nem érkezik új Legacy of Kain, és ha az még nem lett volna elég fájó, hogy egy szeretett címet ennyire elhanyagol a kiadója, jött a sokkoló bejelentés, miszerint folytatás helyett egy ingyenesen játszható, kasztalapú többjátékos lövölde készül a már ismert univerzumon belül. Érthető módon nem sok jót vártam, de ami a kezembe került, az meglepően szórakoztatóra sikeredett. Mielőtt viszont bárki komolyabban fellelkesülne, jó, ha tudjátok, hogy a Nosgoth nem említhető egy lapon a kultikus elődökkel, és még nagyon sokat kell csiszolni rajta, míg vállalható és jó szívvel ajánlható játék lesz.

Az első óra sokkja után kiderült, hogy a Nosgoth nem is annyira borzalmas játék, csak rosszul harangozták be.

NOSGOTH ÚJRA LÁNGOL

A fejlesztéssel megbízott Psyonix nem árult zsákbamacskát, és már a bejelentéskor közölte, hogy a Nosgoth kevés szállal fog kapcsolódni a Legacy of Kain-mítoszhoz. A programot szigorúan egy mellékhajtásként kell kezelni, ahol a háttérbe rakott mitológia foglalja keretbe a küzdelmeket. Ez a gyakorlatban egy fapados történetben merül ki, mely a Kain-univerzum egy eddig még nem látott szeletét tárja elénk. Ennek meghatározó momentuma, hogy a vámpírok vezére, Kain egy nap nyomtalanul eltűnik, ezzel véres belviszályokat indítva a klánok között, és ezt a fejetlenséget használja ki a rabszolgasorba hajtott emberiség, hogy kitörjön béklyóiból, és keresztes háborút indítson zsarnokai ellen. Játékosként ebbe a konfliktusba ugorhatunk fejest, választva az egymásra acsarkodó vámpírok és emberek között.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A Nosgoth egyik legnagyobb erénye, hogy ügyesen tudja megragadni és a játékmenetbe átültetni a két szemben álló faj közötti markáns különbségeket, ezzel egy olyan aszimmetrikus multiplayer módot valósítva meg, amiben folyamatos a feszültség. Az pedig már csak hab a tortán, hogy más, csapatalapú lövöldékkel szemben itt sikerült természetesnek ható módon előtérbe helyezni az együttműködés fontosságát. A játékban a leghalványabb esélye sincs annak, aki egyedül próbál érvényesülni, a vámpírok ugyanis erősebbek, gyorsabbak és mozgékonyabbak, mint az emberek, így egyszerűen rá vagyunk kényszerítve arra, hogy szorosan egymáshoz bújva kémleljük a háztetőket és az eget, vagy éppen hegyezzük a fülünket egy árulkodó morgásra, hiszen bármikor, bárhonnan jöhet a támadás, és miközben várunk, pattanásig feszülnek az idegek. Természetesen a másik oldalon is vannak szabályok: egyetlen vámpír nem veheti fel a küzdelmet a másik csapattal, és a vérszívók is csak kizárólag összedolgozva, veszedelmes hordaként viselkedve érhetnek el sikert.

A vámpírok sajátossága, hogy bármelyik épületet meg tudják mászni, de cserébe nincsenek lőfegyvereik, így mindent közvetlen közelről kell intézniük rettentő karmaikkal vagy óriási ökleikkel. Káin leszármazottainak összesen három kaszt áll a rendelkezésükre: a reaver lopakodik és távolról veti magát az áldozatára, a tyrant egy óriási behemót, aki nagy pusztítást okoz és sok sebzést kibír, végezetül pedig ott a sentinel; ő az egyetlen, aki képes repülni, és ezáltal a magasból csaphat le a kiszemelt áldozatára. Ezzel szemben az emberiség inkább a távolsági összecsapásokban jeleskedik, ugyanis mindhárom

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Psyonix

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Forge
2013 (DARKVALE GAMES)

Warframe
2013 (DIGITAL EXTREMES)

Habár a távolsági fegyverek hatalmasat tudnak sebezni, a repülni is képes sentinelt sem kell lebecsülni: a meglepetés ereje ugyanolyan hatékony!

TÖRÖLT LEGACY OF KAIN-JÁTÉKOK

1998 SHIFTER

A Tomb Raider-sorozatot jegyző Crystal Dynamics játékát 1998-ban kaszálta el az Eidos. Főhőse a halál egy bukott, halhatatlan angyala lett volna, aki a komor, disztópikus világ urain áll bosszút, két létsíkon (a spektrális és az anyagi világ) is kiállva a maga igazáért. A csapat utólag döntött úgy, hogy a játékot muszáj a Legacy of Kain-szériához kötni, különben nem lett volna esélye a piacon, de a Shiftert ez sem mentette meg a törléstől.

2000 CHAKAN II

A Blood Omen írója és vezető grafikusa, Steve Ross az ezredforduló alatt dolgozott a Dreamcastra szánt Chakan-folytatáson, melyben egy kardot forgató, csontvázszerű, halhatatlan főhős szállt volna szembe fura világának lényeivel. Habár a Chakan II végül sosem készült el, a hozzá megálmodott szörnyek és szereplők szinte mindegyike (kissé áttervezett külsővel) új otthonra lelt a később befejezett Blood Omen 2-ben.

2004 THE DARK PROPHECY

A Ritual Entertainmentnél készülő, de a Crystal Dynamics közreműködését is élvező, PS2-es The Dark Prophecy a Legacy of Kain: Defiance közvetlen folytatása lett volna, ahol a főhős Nosgoth addig sosem látott területein készült kalandozni, és belebotlani ősi nemezisébe, az Elder Godba. Habár rengeteg helyszín és néhány komplett bossharc is elérte a befejezéshez közeli állapotot, a játék ennek ellenére már a fejlesztés első évében kaszát kapott.

2012 DEAD SUN

A közelmúlt legnagyobb vesztesége a mindössze két évvel ezelőtt törölt The Dead Sun, amely az Unreal Engine 3 alapjaira építkezve hozta volna vissza a köztudatba a Legacy of Kain-ságát. A PS3-ra, PC-re, és PS4-re szánt, a Climaxnál készült játék kapcsán a Square Enix kikötötte, hogy egy teljesen új hőst és történetet kell bemutatnia, és multiplayer móddal is rendelkeznie kell, de a beleölt évek ellenére a Square végül mégis törölte a projektet.

rendelkezésre álló karakter valamilyen lőfegyverrel van felszerelve, viszont nincs lehetőségük arra, hogy az épületek tetejére jussanak, és szárnyak híján az eget sem hódíthatják meg. A harcosok sorába a sorozatlövő számszeríjjal remekül bánó, minden helyzetben bevethető hunter, az íjával rendkívül pontosan célzó és nagy sebzést produkáló scout, valamint a steampunk gránátvetővel operáló alchemist tartozik.

A kasztok és a fajok közötti eltéréseket tovább árnyalják a különleges képességek, amiből az emberek kettőt, a vámpírok pedig – kompenzálva a lőfegyverek hiányát – hármat kapnak. Ezek lehetnek egzotikus gránáttípusok, keményebb támadások, vagy egy olyan eszköz, amivel egy kicsit ki lehet egyenlíteni az erőkülönbségeket. A mesterlövészként viselkedő scout például megvásárolhat egy kampós kötelet, amivel korábban elérhetetlen magaslatokra juthat el; a hunter alapfelszerelését képezi egy parittyaszerű fegyver, amivel a támadókat kötheti gúzsba; a vámpíroknál pedig többek között van vakító füstgránát, ami akár savat is kilövellhet némi fejlesztést követően. A rendelkezésünkre állnak továbbá perkek is, amiből igazságosan mindenki csak egyet kap, és ezekkel a tárkapacitás, a futási sebesség vagy akár az életerő (vámpíroknál ennek visszatöltődése) is növelhető pár százalékkal.

FEGYVERBE!

Arzenálunk minden egyes elemét a boltban vásárolhatjuk meg, egy kisebb összegért hét napra bérelve, vagy egy nagy summáért örökre a tarsolyunkba helyezve. A kínálatban az alapfegyverek különböző variációit találjuk, olyanokat, amik bizonyos hátrányok mellett jobban sebeznek vagy nagyobb tárral érkeznek, illetve szintén itt vehetjük meg az extra képességeket, a perkeket és az alternatív, szimplán csak kozmetikai célokat szolgáló ruhákat. Vannak továbbá boosterpackok is, amelyek segítségével gyorsabban lépünk szintet, illetve a meccsek teljesítéséért járó arany mennyiségét is növelik. Az aranyon kívül jelenleg nincs is más fizetőeszköz, de ez nem sokáig lesz így, a boltban ugyanis mindenhol találkozhatunk a rúnákkal, amelyek a jövőben a valódi pénzzel történő vásárlás alapjai lesznek.

Igen, lesz mikrotranzakció, lévén az ilyen típusú játékokban elengedhetetlen, hogy a kemény munkával megszerzett pénzünket elkölthessük, ugyanakkor ez egy sarkalatos pont, hiszen egy ilyen rendszert igen könnyen el lehet szúrni, tönkretéve mindenki szórakozását. A fejlesztők állítják, hogy nem környékezte meg őket a rettegett pay-to-win jelensége, a játékot ugyanis körültekintően tervezték meg, így a megvásárolható képességek, perkek és fegyverek nem behozhatatlan előnyt biztosítanak, csupán egy alternatív harci taktikát. És ez tényleg így van, jelenleg ugyanis nincs olyan megvehető képesség vagy eszköz, ami igazságtalanul felturbózná a viselőjét – ugyanakkor ez még nem jelenti azt, hogy ne lennének bajok az általános erőegyensúllyal.

Habár a Square Enix váltig állítja, hogy hamisak a vádak, miszerint a 2012-es, törölt Legacy of Kain-játékból menekítették ki a multiplayer módot, és faragtak belőle önálló játékot, ez egész egyszerűen nem igaz. Nem lehet a véletlen műve, hogy a fejlesztőcsapat, az általuk használt motor, és az összes karaktermodell, valamint helyszín is benne volt a szanált projektben...

Az Unreal Engine 3 jól teszi a dolgát. A Nosgoth esetében legalább a látványra nem lehet panasz, a játék ugyanis tényleg nagyon szép.

MÉG SOK A MUNKA

A Nosgothban adott a potenciál arra, hogy remek szórakoztatást nyújtson azok számára, akik egy újfajta multis élményre vágynak, ám az már most kristálytisztán látszik, hogy a fejlesztőknek iszonyatosan sokat kell még dolgozniuk. A legproblémásabb terület a fajok és a kasztok közötti egyensúly, ami ugyan legtöbbször jól szuperál, de az aszimmetrikus multiplayer címek kényes rendje villámgyorsan felborulhat, és ilyenkor rendkívül frusztráló pillanatokat élhetünk át. Ráadásul ehhez még az sem kell, hogy meglátogassuk a boltot egy speciális eszközért, ugyanis már az alap- és ingyenes képességek is tökéletesen alkalmasak arra, hogy a játékosok visszaéljenek velük. Ilyen szempontból tehát elég kiforratlan még a játék, illetve hiányzik a változatosság: pár óra után a hat kaszt és a négy, egymáshoz nagyon hasonló pálya könnyen kiismerhető, az egyetlen, nyolcfős TDM játékmód pedig könnyen unalmassá válik. Tartsuk azonban észben, hogy a Nosgoth még messze van a megjelenéstől, és ha a Psyonix komolyan gondolta a feladatot, akkor idővel akár egy egész jó kis játék is születhet a munkájukból – persze egy igazi Legacy of Kain azért mégiscsak jobb lenne...

FREE-TO-PLAY JÁTÉKOK A STEAMEN

[ÍRTA WILSON] **Egy métert sem lehet megtenni a játékvilágban úgy, hogy ne kerülne elő a free-to-play fogalma. Sajnos nagyon kevés olyan játék van, amely tisztességes módon kezeli a mikrotranzakciókat: a legtöbb program méregdrága, számottevő előnyt adó tárgyakban, kiegészítőkben látja a jövőt, így nehéz megtalálni a F2P-játékok tengerében azokat, amik nemcsak jók, de akár még érdemes is rájuk áldozni némi pénzt. Ebben a választásban szeretnénk segíteni cikksorozatunkkal, ahol igyekszünk összeszedni a Steamen elérhető, színvonalas darabokat, minden elképzelhető műfajban, legyen szó shooterről, stratégiáról vagy épp szerepjátékról.**

REPÜLŐS

DCS WORLD

Fejlesztő Eagle Dynamics
Megjelenés 2013. 03. 18.
Multiplayer 2-16 fő

A hivatalos megfogalmazás szerint a DCS World (Digital Combat Simulator) harcirepülő-szimulátor, de az ingyenes rész nem más, mint kapudrog: a fizetés nélkül elérhető kiadásban csak egy Szu-25-öst vezethetünk. Az orosz-grúz háborúban is használt típus irányítása nem egyszerű, csak ahhoz vagy tíz különböző billentyűkombináció kell, hogy a hangártól eljussunk a kifutóig, anélkül, hogy a gép valamelyik darabja a földben végezné.

MINT AZ ÉLETBEN

A szimuláció megdöbbentően élethű, ennél jobb egész egyszerűen nincs a piacon. A repülő viselkedése még a szakértők szerint is tökéletesen hozza azt, amit a valóságban is kapnánk, így aztán ne lepődjünk meg, ha másfél perc alatt állunk bele a grúz anyaföldbe. Az ingyen kapott küldetés is jó pár órányi szórakozást biztosít, főleg ha az oktatómissziókat is végignyomjuk (ez amúgy erőteljesen ajánlott, az útvonalpontok szerinti repülés vagy a leszállás nem is olyan egyértelmű, mint azt gondolná az ember). A kampány valamennyire dinamikus, vagyis a lejátszott küldetések végeredménye beleszámít a következő küldetés fordulataiba, például ha sikerrel támogatjuk a támadó csapatainkat a frontvonalon, előfordulhat, hogy a következő misszióban jóval gyengébb légvédelemmel vár minket az ellenség. A hadjárat mellett szabad repkedés is van, illetve egy igen masszív küldetésszerkesztővel is feladhatjuk magunknak a leckét.

A grafikára nem lehet panasz, az alattunk elterülő táj pedig tulajdonképpen Grúzia szellősen bedigitalizált mása. Ha pedig meguntuk az ingyenes részt, és élvezzük, amit a játék nyújt, érdemes elgondolkozni a további típusok megvásárlásán még akkor is, ha ezek némelyike 40 euró körül van... Fontos különbség a Szu-25-höz képest, hogy a pilótafülke teljesen interaktív a fizetős masinák esetében, a kapcsolókat egérrel is nyomogathatjuk (az ingyenesen elérhető részben sajnos csak a billentyűkombinációkra reagál a műszerfal). A Combined Arms nevű kiegészítő is érdekes: itt a földi csapatok és gépek irányításába kóstolhatunk bele, vezethető tankokkal, légelhárító ütegekkel. A sort záró Mi-8-as csomag is szimpatikus lehet egy hazai játékosnak, mivel ezek a helikopterek a magyar hadseregben is rendszeresítve voltak.

ÖVEKET BECSATOLNI

Aki komolyabban neki akar látni, mindenképp ásson elő valahonnan egy analóg botkormányt, mert az élmény csak úgy lesz teljes, de meglepő módon a DCS még billentyűzettel is könnyen irányítható. Persze itt is van tanulási görbe, ráadásul elég meredek, de 4-5 óra után már eljutunk egy olyan szintre, ahol nem csak és kizárólag a műszereket bújjuk, és nem mindig pánikolunk egy dugóhúzóba csavarodva, várva az elkerülhetetlen halált.

ESTRANGED: ACT 1

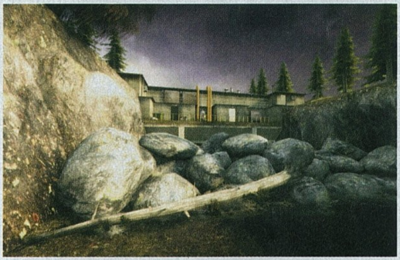
A Dear Esther elsöprő sikere, és a tavalyi őszt bearanyozó, ám meglehetősen drága The Stanley Parable újrakiadása után talán már senki sem lepődik meg azon, hogy igenis van piaca a modnak indult, majd fizetős termékké átvarázsolt kezdeményezéseknek – főleg, ha azokért egy árva fillért sem kell letenni az asztalra.

HORROR LIGHT

Az Estranged: Act 1 a modellt tekintve pontosan ugyanabba a sorba állítható be, mint az előbb említett két klasszikus, azt leszámítva, hogy a jelenlegi állapotában nem is állhatna távolabb attól a minőségtől, amit inspirálói képviselnek, és érdemeit is inkább csak elemeire bontva lehet pozitívan értékelni. Története szerint egy magányos halász viharba keveredik, és hajótörést szenved egy szigeten, ahol azelőtt még sosem járt. Mielőtt rádiója végképp megadná magát, még elfog egy adást, ami valami karanténként emleget, aztán megszakad a vétel, és ezzel – látszólag – a megmenekülés esélyének utolsó morzsája is odavész, de ahogy a lakatlan szigetekkel általában lenni szokott, ez a nem éppen idilli paradicsom sem annyira kihalt, mint amilyennek elsőre tűnik. Nem kell ugyanis még tíz percig sem sétálni, és máris eldördül az első lövés, egy magas sziklafalról pedig lebucskázik egy világító szemű fickó élettelen teteme. És itt kezdődnek a bajok – a történetben, és magával a játékkal kapcsolatban is.

Az Estranged alapvetően rettentő ígéretes. Bár a sztorija elcsépelt, de annak felvezetése kifejezetten elsőrangú: a dekoratívan, életszerűen felépített hajókabin után a jéghideg tengerben való megmártózás az első BioShockot idézi meg, de a későbbi, maroknyi belső és külső terület zöme is kiválóan hozza azt a szintet, amit a Source-motoros, általában fizetős termékek tudhatnak magukénak. Ha valamiben, ebben mindenképp brillírozik az Estranged csapata: pályakészítőik értenek a dolgukhoz – ám ők sem tudnak semmit tenni akkor, ha az ehhez keretet adó játék nem jó, hanem egyenesen csapnivaló. Az például érthetetlen, hogy a horror műfajára való kikacsintás miért tűnik el végleg és nyom nélkül az első percek után, hogy átadja a helyét a Half-Life 2-ben sem tökéletes, furcsa fizikára épülő feladványoknak, és az elmúlt pár év legborzalmasabb ellenfeleit felvonultató harcainak. Az életünkre törő emberi lények ugyanis olyanok, mintha az első Star Trek-széria rikító overallú legénységébe fecskendeztek volna valami szert, amitől mindenki agyatlanul sprintelve, és persze sárgán világító szemmel rohan a halálba. És még ők jelentik a könnyebbik esetet: a sztori utolsó harmadába bedobott, állandó túlerőben lévő emberek célkeresztje aimbotokat megszégyenítő gyorsasággal fogja be a játékost, esetenként akár egy golyóval is átküldve hősünket a slendriánul szétszórt checkpointok közé ékelt örök vadászmezőkre.

Fejlesztő *Alan Edwardes*
Megjelenés *2014. 01. 16.*
Multiplayer *nincs*



FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

„Utolsó harmadról" beszélni már csak azért is furcsa, mert az Estranged piszkosul rövid, szavatossága talán még az egy órát sem éri el, és ebből talán már ki is található, hogy befejezése sincs: gyakorlatilag a semmiből ugrik fel a stáblista, anélkül, hogy akár csak megpróbált volna valami koherens élményt felépíteni. Szépnek tényleg szép, alkalmanként pedig kifejezetten hangulatos, de a témából és egy ilyen remekül felépített világból valami egészen fantasztikusat is ki lehetett volna hozni, még ingyen is – talán majd a második fejezet...?

FELNŐTT A KICSIKE

ASSASSIN'S CREED LIBERATION HD

[IRTA BATE] **Másfél évvel az eredeti PS Vitás megjelenést követően PC-re, X360-ra és PS3-ra is megérkezett az Assassin's Creed-sorozat Liberation című epizódja, amiben a széria első női főhősét bízzák ránk az alkotók. Lássuk, hogy Aveline miképp teljesít az új platformokon!**

Manapság valószínűleg már a Sony fejesei is beismerik maguknak, hogy a 2012-ben megjelent PlayStation Vita egyáltalán nem lett akkora siker, mint amit eredetileg vártak tőle. A japán gyártó kézi konzolja ugyan nem bukta, és a PS4 megjelenése valószínűleg a marokgép eladási mutatóira is jó hatással lesz, de ez aligha fogja vigasztalni azokat a kiadókat, amelyek komoly összegeket fektettek abba, hogy exkluzív játékokkal lássák el az amúgy tényleg impozáns hardverrel és lehetőségekkel rendelkező eszközt. Ebbe a csoportba tartozik a Ubisoft is, amely a legerősebb sorozatát, az Assassin's Creedet küldte harcba a Vitán, vélhetőleg nem átütő sikerrel – legalábbis erre utal az a tény, hogy 2014 januárjában három újabb platformra (PC, PS3, X360) is megjelentették a Liberation című epizódot, méghozzá egy „HD" címkével megfejelve.

E két betű hallatán sokaknak (főleg a konzoltulajoknak) megsavanyodik a szája íze, hiszen az elmúlt időszakban számos HD-felbontásba átdolgozott klasszikus látott napvilágot, és ezek között bizony akadt jó pár olyan összecsapott munka, ami nem igazán érte meg a kasszánál kifizetett összegeket. Mielőtt viszont bárki megijedne, már az elején szeretném leszögezni, hogy esetünkben erről szó sincs, a Liberation HD legjobb része egyértelműen a portolás, amin érződik, hogy a

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Sofia és Ubisoft Montreal

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nem

INFO

Az Assassin's Creed Liberation HD 2014. január 15-én jelent meg PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra. A PC-s verzió a Steamen és a Uplayen 20 euróba kerül, a dobozos változatot pedig 5.000 Ft környékén lehet beszerezni a hazai boltokban.

TESZT **ZÁRKÓZZ FEL!**

Ha kíváncsi vagy a 2012-es, PS Vitás Assassin's Creed III: Liberation tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/ac3-liberation

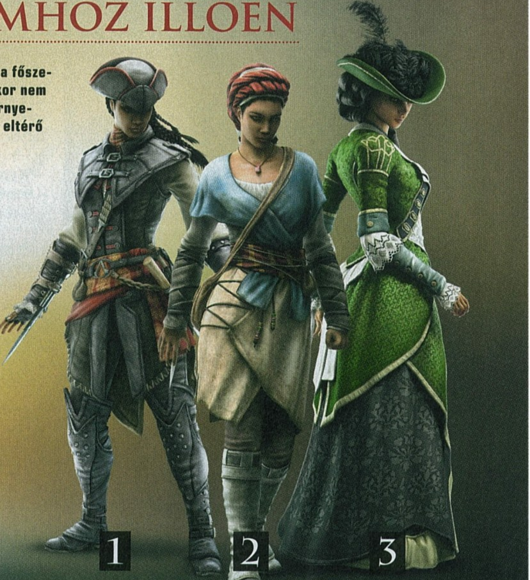
ÖLTÖZKÖDJ ALKALOMHOZ ILLŐEN

Az Assassin's Creed: Liberation HD egyik legnagyobb újdonsága, hogy a főszereplő Aveline három különböző személyiséget ölthet magára, és ilyenkor nem csak a megjelenése változik meg, de a lehetőségeinek tárháza és a környezetére gyakorolt hatása is. Összeállításunkban sorra vesszük a három eltérő megjelenés specialitásait.

1 Aveline orgyilkosként a legveszedelmesebb. Nemcsak, hogy hozzáfér a teljes eszköztárához, beleértve fegyvereit is, de Chain Kill képességét is segítségül hívhatja, ha épp több támadó állja körbe egyszerre. Ugyanakkor ebben a formában folyamatos körözés alatt áll, és csak korrupt törvényszolgák lefizetésével rázhatja le üldözőit.

2 Mint rabszolga, Aveline igencsak gyámoltalan benyomást kelt. Felszerelése korlátozott, bájai bevethetetlenek, öltözéke pedig szegényes. Mindezt ellensúlyozza, hogy hősnőnk gyorsan mozoghat, könnyen kereket oldva, sőt, a tömegbe is úgy bele tud olvadni, hogy sose találják meg. Ha körözik, plakátok leszaggatásával tud csökkenteni hírhedtségén.

3 Úrhölgyként Aveline nem egy harcos amazon; fegyvereihez csak korlátozva fér hozzá, futni, mászni vagy verekedni képtelen. Ugyanakkor a csinos öltözék néha minden pengénél veszedelmesebb. A vonzó leányzó könnyen elcsavarja az őrök fejét, és csintalansága sem jár túl súlyos következményekkel. Különben is, a tanúk elnémításával csökkenthető a körözés.



fejlesztők mindent megtettek azért, hogy a maximumot hozzák ki az eredetileg PS Vitára szabott motorból és játékmenetből. A kérdés már csak az, hogy mindez elég lesz-e az üdvösséghez...

Akik nem utálták, azok számára Connor felbukkanása még nosztalgikus érzéseket is kelthet.

BUGYIBA BÚJVA

A Liberation eredetileg az Assassin's Creed III testvérjátékának lett szánva (a PS Vitás verzió címében még szerepelt a római hármas is), és nagyjából azzal párhuzamosan, az 1700-as évek második felében játszódik, csak a helyszín ezúttal Louisiana, az észak-amerikai kontinens déli része (azon belül New Orleans és vidéke), a főhős pedig Aveline de Grandpré, egy félvér orgyilkosnő, az Assassin's Creed-széria első olyan főhőse, aki a gyengébbik nemet képviseli. Bár a környezet és a központi karakter kifejezetten érdekes, azt már most elárulom, hogy az eredeti fejlesztők (a Ubisoft Sofia a szomszédos Romániából) nem nagyon tudtak mit kezdeni a rájuk bízott lehetőséggel, és az izgalmas alapfelállás ellenére az egyre hatalmasabbra dagadó franchise egyik legsemmitmondóbb epizódját tették le az asztalra. A baj főleg a hősnőnkkel van, akinek a karakterét nem igazán sikerül kibontani. Kicsit olyan, mint Altair, akiről szintén nem tudtunk meg sokat az első Assassin's Creedben – se íze, se bűze.

Hiába kapjuk meg a sorozat első női főszereplőjét, ő nagyjából annyira érdekes karakter, mint amennyire Altair volt

Aveline-t a játék elején gyerekként ismerjük meg, tanúi lehetünk annak, ahogy elveszti az édesanyját, majd egy túlságosan is éles huszárvágással ugrunk vagy húsz évet az időben, és már felkent orvgyilkosként kalandozhatunk vele, nem sokkal a francia és indián háborút követően. A sztori azonban hiába igazodik valós történelmi eseményekhez, hiába kap kiemelt szerepet a rabszolgaság, hiába vannak templomosok és ármány, hiába tűnik fel rövid időre Connor, hiába jutunk el a keleti partra és Mexikóba, továbbá hiába kapunk újabb infókat az Első Civilizációról, a Liberation sosem képes annyira magával ragadni, mint Ezio története, vagy a függetlenségi háború forgataga. Mindez főleg

azzal okolható, hogy meglehetősen nehéz azonosulni a főhőssel, és mielőtt bárki azt hinné, nem azért mert nő, hanem mert teljesen kétdimenziós figura. Aveline nem vívódik, nincsenek kétségei, meg van győződve az igazáról, feddhetetlen, és túlságosan emancipált és nyitott ahhoz a korhoz képest, amiben a történet játszódik. Persze kedvelni azért őt is lehet, illetve a női mivolta kissé megkavarja a játékmenetet (erről majd később), de igencsak meglepődnék, ha a „ki volt a kedvenc AC-karaktered" kérdésre bárki a Liberation főszereplőjét tenné az első helyre...

CSAK A SZOKÁSOS

Az élményt ráadásul az sem mélyíti különösebben, hogy az alkotók nem igazán erőltették meg magukat a küldetések kidolgozását illetően. Ugyan akadnak kifejezetten szórakoztató pillanatok (menekülés

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ AVELINE-NEL!

Ha esetleg kedvet kaptál az Assassin's Creed: Liberation HD-hez, és még PC Guru előfizetésen is töröd a fejed, akkor van számodra egy remek ajánlatunk. Ha most előfizetsz a PC Guru magazinra, akkor választhatod mellé bónusznak a játék PC-s verzióját, ráadásul kedvezményes áron szerezheted be a magazinokat és a játékot tartalmazó csomagot. Lássuk, hogy milyen opciók közül választhatsz:

- **Negyedéves előfizetés (3 PC Guru) + AC: Liberation HD = 7.490 Ft**
- **Féléves előfizetés (6 PC Guru) + AC: Liberation HD = 12.490 Ft**
- **Éves előfizetés (12 PC Guru) + AC: Liberation HD = 19.990 Ft**

Ha felkeltette az érdeklődésedet az ajánlat, akkor látogass el a www.pcguru.hu webcímre, kattints az Előfizetés menüpontra, válaszd ki, hogy pontosan melyik csomagot szeretnéd, és rögtön elő is fizethetsz a magazinra.

lovaskocsival, úteltorlaszolás időre), de az esetek nagy többségében nem csinálunk mást, mint rohangálunk egyik helyszínről a másikra, megnézünk ezméletlen sok párbeszédes átvezetőt, aztán orvgyilkos lévén szépen elintézünk valakit, vagy közvetlenül letámadva, vagy némi lopakodást és bujkálást követően.

Viszont a Liberation hiába érkezik egy marokkonzolról, ennek ellenére is tartalmazza az Assassin's Creed játékok összes jellemző elemét. Kapunk több, szabadon bejárható és méretes helyszínt, ezúttal is szinte minden megmászható, és nem csak az épületek, de a növényzet egy része is, akárcsak az Assassin's Creed III-ban. A természet (a Bayou nevű mocsárvidék) most is kiemelt szerephez jut, rengeteg időt töltünk a városon kívül, és ha valami, hát ez azért feldobja az amúgy ismerős játékmenetet – a Liberation legjobb pillanatai egyértelműen a kissé misztikus lápvidéken játszódó részekhez kötődnek.

És nem csak a játékmenet gerince idézi a korábbi nagygépes epizódokat, de az összes szokásos „sallang" is. A bejárható területek tele vannak gyűjtögethető dolgokkal (ládák és naplórészletek), a térkép teljes megnyitásához most is szükséges a magasban történő szinkronizáció (ezen pontok elérése ráadásul nem mindig egyszerű), csökkenthetjük a körözési szintünket a „Wanted" poszterek letépésével és hivatalnokok megvesztegetésével, vannak orvgyilkos mellékküldetések, kedvünkre vásárolhatunk a boltokban, változtathatjuk az öltözékünket, sőt, az utóbbi évek AC-hagyományainak megfelelően még pénzt is kereshetünk, méghozzá a családi vállalkozásunk segítségével. A főhadiszállásunkon akár egy egész

Lovaskocsis jelenet már az Assassin's Creed II-ben is volt, és egy rövid időre itt is a szekér „volánja" mögé pattanhatunk

hajóflottát menedzselhetünk, és a különböző városok közti kereskedéssel gyarapíthatjuk vagyonunkat. A megszerzett pénzt ezután költhetjük a hajóparkunk bővítésére, vagy akár Aveline fejlesztésére is. A boltokban muníció, sok új és jobb fegyver, tengernyi különböző ruha és a kapacitásunkat bővítő kiegészítő várja, hogy lecsapjunk rájuk.

A SZÜKSÉGES PLUSZ

Persze nincs Assassin's Creed újdonságok nélkül, és ez alól természetesen a Liberation sem kivétel. A legnagyobb változást maga a főhős hozza, vagyis az a tény, hogy egy nővel van dolgunk. Aveline összesen három alteregóval (a játék ezeket personának hívja) rendelkezik, és a városban elhelyezett, általunk megvásárolható öltözködőszobákban válthat közöttük: lehetünk nemes kisasszonyok, rabszolgák, vagy átalakulhatunk asszasszinná. Mindegyik personának megvan a maga előnye és hátránya: habos ruhában tipegő úrilányként szinte senki nem gyanakszik ránk, és ideiglenesen elcsábíthatunk férfiakat, rabszolgaként el tudunk vegyülni olyan közegben is, ahol ez cicomában lehetetlen lenne, orvgyilkosként pedig ki tudjuk használni a rendelkezésünkre álló teljes harci repertoárt. Az ötlet kifejezetten remek, a gond csak az, hogy az alkotók itt sem tudták kiaknázni a meglévő potenciált, ugyanis bár a küldetések néha megkövetelik, hogy váltogassunk az alteregóink között, de a megváltozott viselet és az eltérő lehetőségek tárháza nem különösebben dobja fel az amúgy egy kaptafára készült missziókat.

Habár a történet és a játékélmény szempontjából nem ez a legjobb AC-játék, de még így is simán megéri az árát

Ezen felül a harcrendszer lett még egy kicsit megbolondítva a korábbi epizódokhoz képest, bár az új lehetőségek egy része (például a mérgezett nyilakat kilövő köpőcső) már egyáltalán nem jelent majd újdonságot azok számára, akik játszottak a tavaly télen megjelent Assassin's

VIDEO

VÁGJUNK BELE!

A Liberationt elővettük a „Vágjunk bele!" videósorozatunk keretén belül is. Ha kíváncsi vagy rá, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngészőbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/vb/ac-liberation-hd

A hajók néha itt is felrobbannak, de a tengerek meghódítása még mindig a Black Flag kiváltsága

A harcrban ugyan vannak újdonságok, de még mindig győzhetünk csukott szemmel is

Creed IV-gyel. A legszembetűnőbb elem, amivel máshol még nem találkozhattunk, a Chain Kill nevű támadás, amivel megállítható az idő, és pár kattintással kiválaszthatunk néhány ellenfelet, akiket Aveline az akció elindítását követően magától kivégez, méghozzá meglehetősen látványos módon. Ez az opció persze nem használható állandóan, kell egy kis idő, mire visszatöltődik, ami nem feltétlenül baj, hiszen akárcsak az összes többi AC epizód, úgy a Liberation sem tartogat különösebb kihívásokat a küzdelmeket illetően. A harcrendszer amúgy a szokásos háromgombos megoldás, a konfrontációk során bevethetők kis- és nagy vágófegyverek, a rejtett pengék, van pisztolyunk is, illetve ott van még az említett köpőcső is, igaz, ezt főleg a távolból, sunnyogás közben fogjuk kihasználni.

Magyar felirat?

Habár az elmúlt években szinte hagyománnyá vált, hogy az Assassin's Creed játékok magyar felirattal érkeznek, sőt, mostanában szinte minden nagyobb Ubisoft játék megkapta ezt az extrát, ennek ellenére a Liberation nem részesült ebben a kegyben, így a hazai vásárlóknak muszáj megbékélni az angol szövegekkel.

SZÉPEN FELCSEPEREDETT

A Liberation messze van a tökéletestől, és sok szempontból nem ér az olyan klasszikus AC-részek nyomába, mint a második rész vagy a Brotherhood, de ha van olyan pontja, amire nem lehet panasz, akkor az a portolás minősége. A bejelentést követően voltak fenntartásaink azt illetően, hogy miképp lehet egy Vitás játékot átdolgozni olyan képernyőkre, ahol a 720p és az 1080p az átlagos felbontás, de a Ubisoft derék fejlesztői igazán szépen megoldották a feladatot. A játék persze nem úgy néz ki, mint az AC III vagy IV, de az már az első percek után látszik, hogy a Ubisoft Montreal emberei kihozták a maximumot a Liberationből. A karaktermodellek teljesen át lettek dolgozva, jelentősen megnőtt a poligonszám, és a központi figurák kifejezetten impozánsan festenek Full HD felbontásban. Ugyanígy a környezet is átesett egy teljes ráncfelvarráson, a textúrák minőségére nem lehet panasz, a színek jóval élénkebbek, mint a kézi konzolos verzióban, és a különböző objektumok (házak, fák stb.) is sokkal jobban mutatnak, mint másfél évvel ezelőtt a Sonyi kisgépén. Főleg a kissé esetlen animációk, és az átvezető videók árulkodnak arról (szájmozgás, tekintet, statikus kameranézetek), hogy ez a játék eredetileg nem a nagyobb gépekre készült, de ezt simán el lehet nézni a Liberationnek, és egy idő után hozzá lehet szokni ahhoz, hogy itt nem olyan minőségben kapjuk a dolgokat, mint például a Black Flag esetében. Azért pedig külön piros pont jár, hogy a fejlesztők nem csak a grafikához nyúltak hozzá, de a játék kódját is rendesen átfésülték. Az eredeti megjelenésekor a Liberation egy kifejezetten bugos játék volt, nem egyszer futottunk benne olyan hibára, melyek miatt teljes küldetéseket kellett újrakezdeni. A HD verzióban szerencsére ennek már nyoma sincs, a korábban tapasztalt kellemetlenségek egyikével sem találkoztunk a PC-s verzió telepítését követően.

És ez még mindig nem minden, hiszen a Ubisoftnál (az iparban szokatlan és igencsak ritka módon) önkritikát is gyakoroltak: a teljesen felesleges, jobbára élvezhetetlen, stratégiai játékra emlékeztető multiplayer módot szépen kipurgálták a programból, így a PC-s és nagy konzolos játékosoknak már nem kell szembesülniük azzal, hogy milyen is az, mikor egy kiadó teljesen értelmetlen többszemélyes lehetőséget erőltet egy olyan játékba, aminek arra semmi szüksége.

KELL EZ NEKÜNK...?

A cikkből valószínűleg már érezhető, hogy nem a Liberationt tartom a világ legjobb Assassin's Creed játékának. Ami a PS Vitán még lenyűgözőnek tűnt, az a nagy gépeken (a korábbi epizódok fényében) már maximum csak korrekt, helyenként pedig kevéske. Ez persze nem azt jelenti, hogy nem éri meg beruházni a feljavított verzióra. Egyrészt ez mégiscsak egy AC-játék, 10-12 órányi játékidővel és rengeteg lehetőséggel, másrészt a Ubisoft is tisztában volt vele, hogy azért ez nem egy Black Flag kaliber, így meglehetősen olcsón, mindössze 5000 forintért juthatunk hozzá, ha a hazai dobozos kiadást választjuk. Ez pedig kifejezetten baráti összeg, ennyi pénzért ekkora tartalmat ritkán kapunk, szóval, ha valaki rajongója az Assassin's Creednek, ezzel a játékkal még a hibái ellenére sem tévedhet olyan nagyot.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 3.1 GHz vagy AMD Phenom 2 X4 955 3.2 GHz CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8800GT vagy AMD Radeon HD4870 (512 MB, Shader Model 4.0) VGA, 3,5 GB HDD

Kiváló átirat egy alapvetően közepes játékból. Rajongóknak persze még így is remek vétel.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A portolás remekül sikerült, és a játékban van egy-két jópofa ötlet.

KONTRA

Sajnos a fejlesztők nem tudtak élni az AC-univerzumban rejlő potenciállal.

75%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/ac3

KOCKÁK CSODAORSZÁGA

Desktop Dungeons

[ÍRTA MAHMUD] A Desktop Dungeons az játék, amitől az ember nem vár sokat első ránézésre. Az ajánlókban maguk a fejlesztők is tíz-húsz perces kikapcsolódást ígérnek, így hát én sem számítottam rá, hogy hajnalig a gép előtt ragadok majd az esti telepítés után...

Azt pedig már nem is merem elárulni, hogy jelen állás szerint hány napot rabolt el a vizsgaidőszakomból a három dél-afrikai srác játéka, és legszívesebben eltüntetném a Steam bűntudatkeltő óraszámlálóját is. Annyi mindenesetre biztos, hogy a Desktop Dungeons megtévesztő külseje ellenére nemhiába készült több mint három évig, a végtermék pedig túlzás nélkül nevezhető az indie kategória egyik legaddiktívabb alkotásának.

SZEDETT-VEDETT KIRÁLYSÁG

A Desktop Dungeons ugyanakkor nehezen sorolható be bármiféle kategóriába. Bár minden egyes nekifutásnál folyton szintet lépő, fejleszthető hősöket irányítunk, erős túlzás lenne szerepjátékról beszélni, hiszen a karakterek szigorúan egyszer használatosak: az aktuális labirintus felfedezését mindig egy új, zöldfülű kalandorral kell kezdenünk. Emellett a szűkre szabott kerettörténet sem büszkélkedhet RPG-khez illő kidolgozottsággal; eszerint egy pórul járt karaván utolsó túlélőit segítjük a letelepedésben, és a sebtében gründolt királyságot bizony meg kell védeni a vadonban leselkedő szörnyektől.

Ennek során a játék elsősorban stratégiai és taktikai elemekre épít. Pöttöm birodalmunkban szép sorjában kell felhúznunk a létfontosságú épületeket és az egyes céhek központjait, a környező kazamatákban pedig kismillió zombi, pokolfajzat és persze az aktuális főellenség várja önjelölt hőseink érkezését. Az ilyenkor esedékes harc és felfedezés alapjai pofonegyszerűek: a négyzet alapú, véletlenszerűen generált labirintusokban mezőről mezőre lépkedve tárjuk fel a környezetet, ha pedig ellenállásba ütközünk, csupán agyon kell klikkelnünk az akadékoskodó szörnyeket.

Legalábbis így megy ez a Desktop Dungeons első pályáin, a szájbarágós oktatómód kipipálásával azonban rá kell döbbennünk, hogy nem egy kétdimenziós hack 'n' slashre neveztünk be. A harcrendszeren ugyanis nagyot csavar, hogy az ellenfelek nem mozognak a labirintusban (és mérsékelten pacifista módon csak önvédelemből erőszakoskodnak), élet- és manapontjaink pedig az addig felfedezetlen mezőkön töltődnek vissza. Emiatt a párbajokat szorosan össze kell hangolni a kalandozással, hiszen ha túl gyorsan járjuk be a pályát, a végjátékban már csak varázsitalokkal gyógyulhatunk, és jó eséllyel csúnyán elvérzünk majd a főellenséggel szemben. A mezőkre tehát érdemes egyfajta erőforrásként tekinteni, a velük való gazdálkodás és tudatos helyezkedés pedig erős puzzle-jelleget kölcsönöz a Desktop Dungeons labirintusainak.

TÖBBET ÉSSZEL, MINT EGÉRREL

A QCF játéka tehát rengeteg műfajból merít, de ha mindenáron összehasonlítási alapot kellene keresni, azt mondanám, a szép emlékű Puzzle Quest és a tavaly nagy sikert aratott Rouge Legacy szerelemgyermekéről van szó. Bár utóbbi harcrendszere a lehető legtávolabb áll a Desktop Dungeons sajátosan körökre osztott megoldásától, a hasonlóság egészen nyilvánvaló a nehézség (és a visszavonhatatlan halál), illetve a karakterek fejlesztése terén.

Bár minden egyes labirintust új hőssel kezdünk, a megfontolt városépítéssel mégis gondoskodhatunk róla, hogy kalandoraink nagyobb valószínűséggel éljék túl a szörnyű megpróbáltatásokat. Az épületek fejlesztésével egyrészt új karakterosztályokat oldhatunk fel (ezekből nem kevesebb mint tizennyolc kapott helyet a játékban), másrészt megnyithatunk olyan eszközöket, melyeket az újoncok – némi aranyért cserébe – magukkal vihetnek a bőkezűen osztogatott küldetésekre. A nagyobbat sebző fegyverek, vagy az immunitást biztosító medálok mellett akadnak más, kevésbé kézzel fogható bónuszok is – a mágustoronyból például rendelhetünk olyan bűbájt, ami megnöveli a labirintusokban elszórt varázsigék számát, a tolvajcéhben pedig

Szerepjáték és stratégiai elemek hihetetlenül addiktív elegye. Jó ha vigyázol: csak elkezdeni könnyű, abbahagyni már nem!

ADATOK

KIADÓ
QCF Design

FEJLESZTŐ
QCF Design

MŰFAJ
puzzle/stratégia

MULTI
nincs

INFO

A Desktop Dungeon 2013. novemberében jelent meg, kizárólag PC-re. Legegyszerűbben a Steam digitális boltján keresztül szerezhető be, az alapváltozat 14 eurót kóstál (nagyjából 4200-4500 Ft, árfolyamtól függően), de van Special Edition (bónusz zenei anyag és DLC) is 23 euróért.

Ha elég jó a szemetek, akkor kiszúrhatjátok Super Meat Boyt a lenti képen. De mit keres ott?

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

CSAVAROS FLEDAVÁNYOK

Bár a Desktop Dungeons puzzle-jai részben oktató célzattal szerepelnek a játékban, megoldásuk sokszor nagyobb kihívást jelent, mint a labirintusok kipipálása. Teljesítésük általában csak egy módon lehetséges, ám az első kudarcok után feltűnő táblák sokat segíthetnek a helyes módszer megtalálásában – még akkor is, ha az ezekre felvésett szövegek gyakran maguk is csavaros rébuszok.

ÓRIÁSÖLŐ

A mindenkori főellenség leküzdéséhez a karakterek többségét legalább nyolcas szintűre kell fejlesztenünk, a biztos sikerhez mégis érdemes inkább a tízes szintet megcélozni. Ennek eléréséhez a legegyszerűbb út a saját hősünknél táposabb szörnyek kardélre hányása, hiszen ilyenkor jelentős XP-bónuszok ütik a markunkat. Ezt a hatást az IMAWAL varázslat segítségével tovább fokozhatjuk.

IDŐZÍTETT FEJLŐDÉS

A szintlépéseket ugyanakkor célszerű tudatosan tervezni, és előrelátó módon időzíteni. Mivel ilyenkor minden élet- és manapontunk visszatöltődik, a keményebb főellenségekkel vívott harc közben jól jöhet egy szintlépés, érdemes tehát életben hagyni néhány gyengébb (vagy meggyengített) ellenfelet. Így ha már a halál küszöbén táncolunk, kivégzésükkel négy-öt varázsital árát is megspórolhatjuk.

lezsírozhatjuk, hogy a megszerzett trófeákat nagyobb summáért számítsák be a kereskedők. Az efféle előnyök ugyanakkor nemcsak mérséklik a néha eltúlzottnak tűnő nehézséget, de még több változatosságot csempésznek a játékba, hiszen minden céhből egyszerre csak egy bónuszt választhatunk a lehetséges öt-hat közül.

És ha már változatosság: az említett tizennyolc karakterosztályt hét különböző fajjal társíthatjuk hősünk kiválasztásakor, ami az eltérő képességek miatt nagyban befolyásolja a játékmenetet. A képletet a későbbiekben tovább bonyolítja az istenek színre lépése. A labirintusokban nemcsak rejtett kincsekre, misztikus oltárokra is bukkanhatunk, melyek előtt behódolhatunk a kilenc istenség egyikének. Ahhoz azonban, hogy mennyei (vagy épp pokoli) képességeket és relikviákat szerezzünk, mindig szem előtt kell tartani választott mindenhatónk óhajait és rigolyáit. A démoni Taurog például a féktelen pusztításban leli örömét, ám gyűlöli a mágiahasználókat, a varázslatos Mysteria Annur ugyanakkor bőkezűen megjutalmaz, ha serényen költjük manapontjainkat.

A kasztok, fajok és imádható istenek sokasága természetesen rengeteg kombinációt tesz lehetővé, a véletlenszerűen generált labirintusok mellett garantálva, hogy minden kaland során más és más élményben lesz részünk. Ugyanakkor nem feltétlenül érdemes vaktában kísérletezni a lehetőségekkel: mivel szinte minden kasztnak megvannak a maga gyengéi, faj- és istenválasztáskor okos dolog ezek kompenzálására törekedni. Ugyanez érvényes a több mint száz megnyitható tárgyra és tucatnyi varázslatra is, hiszen a nehézség meredeken emelkedik az első órák örömkörei után.

Ez a cuki kis királyság a kalandok színhelye, és bizony mi vagyunk az egyetlenek, akik megvédhetik!

EGY HŐS NEM ELÉG

Aki pedig még ennyivel sem éri be, az próbára teheti szürkeállományát a Desktop Dungeons ördögi puzzle-jaival és a megannyi opcionális kihívással. Míg előbbiek az új fajok és istenek megnyitásakor amolyan felsőfokú oktatómódként is funkcionálnak, addig a kihívások az egyes kasztokhoz kapcsolódnak, és amellett, hogy arannyal vagy tárgyakkal jutalmazzák leleményességünket, egy-egy rövid történettel dobják fel a játék világát. A Desktop Dungeons hangulatára azonban ezek nélkül sem lehet panasz: a mesekönyvekbe illő illusztrációk, a rengeteg poén és a remekül megkomponált szólamok mind-mind maradásra késztetnek, és csak komolyabb elakadások esetén válnak kissé monotonná.

A szemérmetlen ajnározás zárásaként persze illene néhány negatívumot is felsorolnom, de bevallom, nagyon nehéz fogást találni a játékon. A legnagyobb problémát talán a néha erősen ingadozó kihívás jelenti, különösen a puzzle-k esetében. Az eposzi hosszúságú kampány vége felé azonban már a labirintusokban is előfordul, hogy az ember elkezd a számológépe után kotorászni a fiókban, mert a megannyi képesség és immunitás miatt csak komoly matekozással lehet hatékonyan jégre tenni az ellenfeleket. A játék tempója ilyenkor jelentősen lassulhat, némi frusztrációt okozva a türelmetlen kalandoroknak.

Ez a tény persze aligha kisebbíti a Desktop Dungeons erényeit, sőt, a „csak azért is" mentalitásra alapozva, ha lehet, még inkább súlyosbítja az elkerülhetetlen függőséget. A finoman adagolt sikerélmény, az apró jutalmak és a negyedórás labirintusok félelmetesen beszippantják a mit sem sejtő játékost, a rendkívüli változatosság és a rengeteg felfedezni való pedig hetekig képes visszacsábítani a monitor elé. A beszerzésre ráadásul aligha lehet mentség, hiszen tizennégy euróért szinte rablás ennyi szórakozást vásárolni, rendszerkövetelmény pedig gyakorlatilag nincs: a játék kis túlzással egy kenyérpirítón is elfut. A QFC üdvöskéje tehát kihagyhatatlan vétel mindazoknak, akik kicsit is rajonganak az agytornáztató stratégiák és puzzle-k iránt, feltéve, hogy jól hazudnak a telefonban, amikor egy átvirrasztott éjszaka után beteget kell jelenteni. Édes függőség, páratlan unaloműző, kikapcsolhatatlan kikapcsolódás – ez a Desktop Dungeons.

Nos, ő a cikkben emlegetett Taurog, aki imádja a pusztítást, de rühelli a mágusokat!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1,2 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA (DX9.0c), 350 MB HDD

Félelmetesen addiktív agytorna stratégiai és szerepjáték-elemekkel, rengeteg tartalommal, meglepetésekkel és kihívással.

GRAFIKA: **88%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **92%**

PRO

Könnyen elsajátítható, mégis rendkívül összetett játékmenet, temérdek felfedezni való és kiváló hangulat. Tíz percre és tíz órára egyaránt ideális kikapcsolódás.

KONTRA

A kihívás néha ingadozó, és a keményebb szintekre nem árt számológéppel készülni.

90%

ÁGRÓLSZAKADT FELDERÍTŐ

Előfordulhat azonban, hogy az efféle praktikák sem segítenek. Ha rosszul választunk kasztot, egyes ellenfeleket és akadályokat egyszerűen képtelenség leküzdeni, a kudarccal pedig nemcsak tárgyainkat, a játékhoz való kedvet is elveszíthetjük. Ezért érdemes a friss labirintusokat egy felszereletlen próbahőssel bevizsgálni, és csak a látottak alapján dönteni a „végleges" kasztról és tárgykészletről.

MIT REJT A MÉLY?

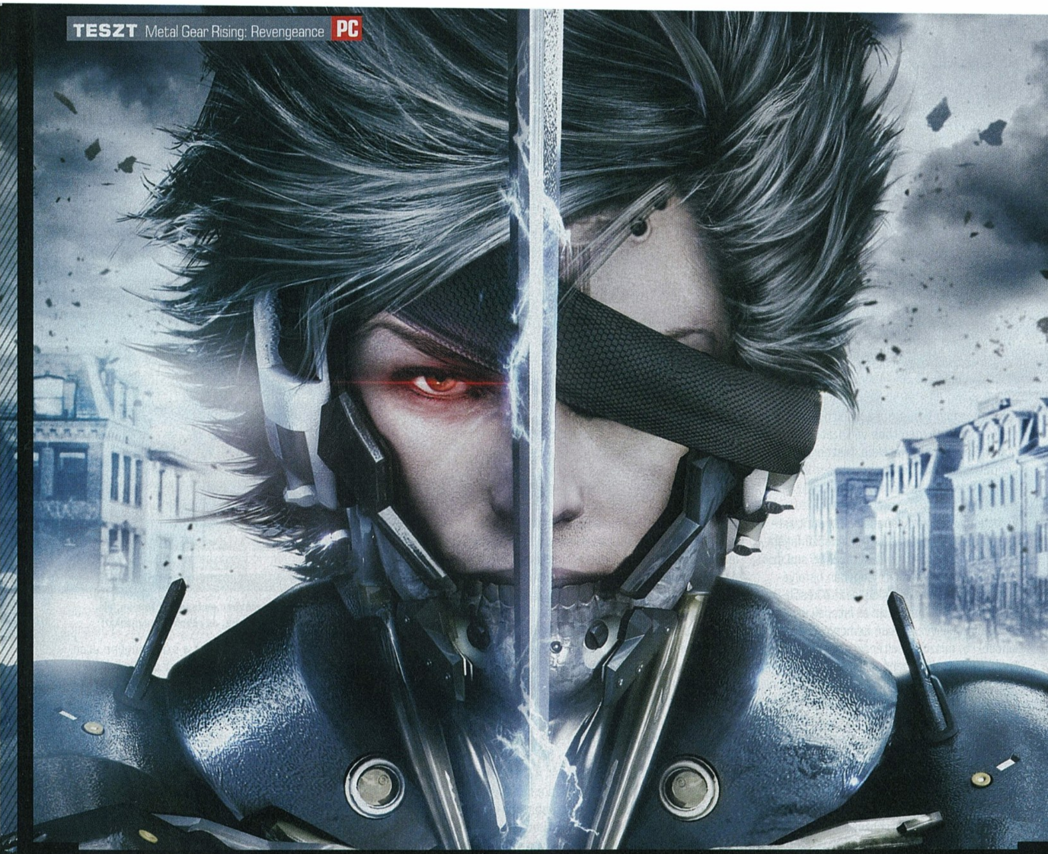
Az ideális karakterrel sem célszerű azonban felelőtlen felfedezőutakra indulni. Ez különösen a labirintusok alsó szintjeire igaz, ahol számos kellemetlen meglepetésben (ugyanakkor rengeteg jutalomban) lehet részünk. Itt bukkanhatunk rá például az új istenek oltáraira, ám mivel feloldásuk veszélyes feladványokhoz kötött, inkább a főellenség legyőzése után érdemes ezekkel bíbelődni.

NEM KÉSŐ MEGTÉRNI

A sietség akkor sem ajánlatos, ha éppen egy feloldott oltárba botlunk a labirintus felső szintjén. Bár az istenek jelentős bónuszokat és páratlanul hasznos tárgyakat nyújthatnak, sosem szabad elfeledkezni a megtéréssel járó kötöttségekről. A vérszívó Dracult például a játék utolsó szakaszában illdomos bálványozni, hiszen az ösvámpír keményen bünteti a gyógyitalok fogyasztását.

NEM SZÉGYEN A FUTÁS...

... ha megspórolhatunk vele pár száz aranypengőt. A hősi halállal ugyanis minden korábban vásárolt tárgyunkat elveszítjük, ami nagy csapásnak bizonyulhat, különösen akkor, amikor épp pénzszűkében vagyunk. Ezért ha már előre látjuk a csúfos kudarcot, a következő ellenfél helyett érdemes inkább a kijáratot megcélozni, és értékes felszerelésünk birtokában kikullogni a labirintusból.



NINJA RAIDEN – CYBORGS MAY CRY

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

[ÍRTA KREDENC] Ha eddig a lopakodós játékmenet és a többórás videók miatt kerülted a Metal Gear sorozatot, mert inkább a pörgős hentelések vonzanak, jó hírem van: a széria legfrissebb darabja egyetlen, elnyújtott, adrenalinban tocsogó akcióorgazmus. Komolyan. Vagy inkább komolytalanul.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FEGYVERTÁRS

Érdemes megvásárolni a legyőzött bossok fegyverét – főleg Monsoon saiját, ami pár pillanatra kiüti a kiborgokat. A kezelésük viszont kissé szokatlan: miután megvetted őket (3-as gomb, Customization, Unique Weapon, spéci mozdulatokat a Skill pont alatt szerezhetsz be hozzá), fel kell szerelni (Enter, vagy a 2-es gombbal elérhető ablakban kiválasztva), ezután a durvább támadás akciógombja (jobb klikk) csalja elő őket.

KOMBINÁLJ OKOSAN

Az elérhető kombókat úgy tudod megnézni, hogy megnyomod az Esc gombot, majd kiválasztod a Help menüpontot. Ez igen jó mankó, hiszen jó pár kombináció áll rendelkezésedre, melyek nagymértékben megkönnyítik a dolgodat. A lista az éppen kiválasztott fegyverek kombóit mutatja, ha tehát kíváncsi vagy a sai trükkjeire, állítsd ezt be egyedi fegyvernek (lásd az előző tippet), majd nézd meg itt, hogyan aknázhatod ki a képességeit.

LÁSS, NE CSAK NÉZZ!

Amikor bekerülsz egy pályaszakaszra, okos dolog bekapcsolni a kiterjesztett valóság nézetet (az 1-es gombbal teheted ezt meg), hiszen ez nemcsak az őrjáratok helyét és az elérhető platformokat, szétvágható objektumokat (ezek kékkel vannak kiemelve) tárja fel, de a begyűjthető cuccokat is. És hidd el, zandacu ide vagy oda, szükséged lesz azokra a reparáló pasztákra...

A főellenfelek előtt érdemes felkötni az alsóneműt, illetve ellazítani a csuklókat, mert mindegyik igazi izzasztó menet lesz.

Szeretjük a japókat. Miért szeretjük őket? Mert például senki nem tud olyan őrült hack 'n' slasht csinálni, mint ők. Tudjátok, lányos arcú fiúk bazi nagy karddal, teátrális mozdulatokkal aprítanak fel hülyén kinéző szörnyeket. Tök mindegy, mi a címe, Ninja Gaiden, Devil May Cry, zabáljuk őket. Ha pedig valakinek az lett volna eddig a szívfájdalma, hogy a Metal Gear univerzum pofozni való negatív figuráit nem lehetett látványosan miszlikbe aprítani, megnyugodhat: most már ezt is kipipálhatjuk a bakancslistán.

„VÁGJUNK BELE!", DE SZÓ SZERINT

A hivatalos kánonba tartozó, bár oldalágnak számító MGR: Revengeance ráadásul egyből belecsap a lecsóba. A széria sok vitát kavart figurája (lásd a szövegdobozt), Raiden kacsint rád, kiválasztod a profilt, rábökszo a „New Game" pontra, és még a tutorial is opcionális, ha akarod, egyből belevághatsz a zúzásba. Az ez a felállás nem mindenkinek tetszik. Öt perc, és egy nagydarab fickó máris elvágtat a hátára dobott elnökkel, te pedig ott állsz néhány kiborg gyűrűjében, felsírnak a gitárok, szikrát vet a beton, és megindul az őrület. Szó szerint. Belevágsz az ellenfeledbe, majd megint, és újra és újra. A játék kéjes elégedettséggel húzza a strigulákat, te pedig azon veszed észre magad, hogy nem ellenfeleiddel, hanem önmagaddal versenyzel: az előző robotot 228 darabra vágtad, hátha most összejön a 250. Vagy a 300. This is madness!

És nincs megállás. Felszeletelsz mindenkit, befordulsz a sarkon – és eléd toppan egy Metal Gear! Igen, tíz perc sem telt el, és

> A Metal Gear-saga Revengeance című spin-offja műfajt váltott, de a hack 'n' slash jól áll a játéknak!

első videó elindulásakor persze az emberfia megijed, hogy következik egy Kodzsima-féle félórás mozimatiné, de nem, a készítők hamar túlesnek az alapszitu felvázolásán: ezüsthajú barátunk egy privát katonai szervezet képviselőjeként épp helyreállította a demokráciát egy afrikai országban – persze máris a széria ikonikus önjáró fegyverével kell farkasszemet nézned, amelyek elpusztítása volt mindenkor a pont az i-re, a hab a tortán, a nagy finálé. Itt? Az első komolyabb probléma, amit le kell gyűrnöd. Nyilvánvaló kikacsintás ez a játékosok felé: Kodzsima-szan azt üzente, durva lett a regimentje – ha egy „emdzsí" a belépőszint, mi lesz itt később? De nincs idő ezen agyalni, a két háztömbnyi dög neked ront, a nyakadba ugrik és plazmasugárral okád szembe. Te pedig ugrasz, repülsz, kitérsz, hárítasz, és megpróbálod becserkészni a lábát. Aztán a másikat. És ha mindkettőt ezer darabra vágtad, elkapod a szörny húszméteres plazmavágóját, megemeled a többtonnás dögöt, a földhöz csapod, és őrületes gitárriffre, lassított mozdulattal széthasítod. És elélvezel. De tényleg. Ennyire macsó, tökös dolgot még nem tettél az életben, nem is álmodtál róla. Most? Csak egy átlagos nap Raiden életében... És nincs megállás! Egy mecha soha nem adja fel, két perc múlva már egy pár négyzetméteres tetőn balettozol, karddal hárítod a robbanótölteteket, hogy öt perc elteltével egy Big Ben nagyságú torony függőleges falán rohanj le, majd felfuss a feléd száguldó rakétákon, és orrától a farkáig kettévágva végleg véget vess a módosított MG Ray gépéletének – hogy aztán szembenézz saját végzeteddel. Mert a hősök sem halhatatlanok. Csak majdnem...

ADATOK

KIADÓ
Platinum Games

FEJLESZTŐ
Konami

MŰFAJ
hack and slash akció

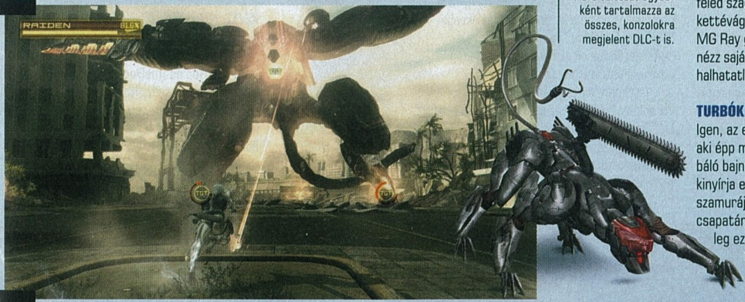
MULTI
nincs

INFO

Az MGR: Revengeance 2013 februárjában jelent meg PS3-ra és Xbox 360-ra, a PC-s verzió 2014 január 4-től vásárolható meg digitálisan (a Steamen 20 euró az ára). A PC-s változat egyébként tartalmazza az összes, konzolokra megjelent DLC-t is.

TURBÓKIBORG, ÚJRATÖLTVE

Igen, az első fejezet végén Raiden barátunkat, aki épp most nyerte meg a gőzmozdonydobáló bajnokság területi selejtezőjét, kis híján kinyírja egy Jetstream Sam nevű szomorú szamuráj. Szerencsére, sőt, szerencsénkre csapatának kiváló orvosa, a jó Doktor (tényleg ez a neve, és német) kipofozza – a testét borító exoskeleton még durvább, kardja még brutálisabb lesz, a kivágott bal szemét borító



COURTNEY, A MENTŐANGYAL

Bár a játék automatikusan ment az egyes etapok után, szerencsénkre elérhető az egyedi mentés is, bár „kerülőúton". A 3-as gomb megnyomásával meg kell nyitni a Codec képernyőt, majd itt a kontaktok között kiválasztani Courtney-t. A lány általában előad egy monológot az előző küldetéssel kapcsolatban, de a dialógust az akciógombbal lehet léptetni, majd a SAVE? kérdésre igent nyomva elmenthető a pillanatnyi állás.

FEJLESZTETT KIBORG

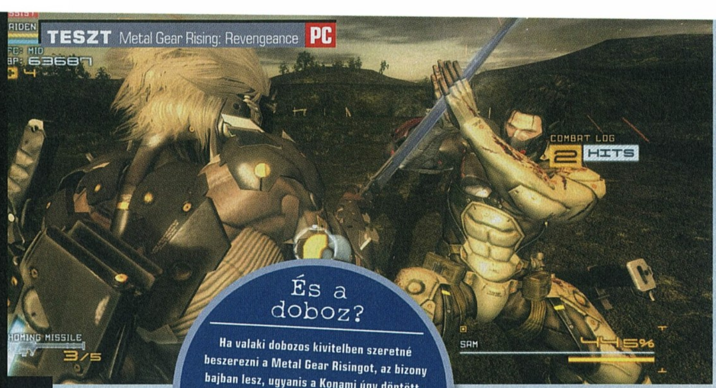
A fejlesztések között legfontosabb az életerő turbózása (LIFE), illetve a fegyverek fejlesztése (X), ezeknél pedig a STRENGTH, illetve az ABSORPTION; ezek után jöhetnek a kombók (SKILL). Ahogy írtam, az új fegyverek megvásárlása hasznos dolog – a FOX Blade pedig jópofa cucc, mely képes darabokra szedni bárkit egy normál támadás során, de jó, ha tudod, hogy ehhez újabb 100.000 BP-t kell rákölteni, szóval tényleg drága jószág...

VAN ÉLET A HALÁL UTÁN

Ahogy a cikkben is írtam, a játékot végigtolása után ismét nekifuthatsz magasabb fokozaton az egyes fejezeteknek. Ha elértél a 7. részig, az adott nehézségi szinten ráadásul belevághatsz a két plusz DLC-be, Sam és Wolf történetébe is. Ennek eléréséhez válaszd a Story opciót a főmenüben, majd a Chapterst, az iránygombok segítségével állítsd be azt a fokozatot, amin játszottál, és máris elnavigálhatsz a pirossal jelzett két plusz felvonáshoz.

BARÁTOD, A VIRTUÁLIS VALÓSÁG

Hasznos dolog meg-meg állni a történetben, és végigjátszani egy-egy VR-küldetést, mert ezekben begyakorolhatod az egyes akciókat, kombókat, taktikai elemeket. A missziók jó része alapból rendelkezésedre áll, mások a sztori folyamán automatikusan válnak elérhetővé, ám vannak, amelyeket a pályákon található laptopokat aktiválva tudsz megnyitni. Ezért is érdemes a nagy rohanás közben néha megállni és szétnézni.



És a doboz?

Ha valaki dobozos kivitelben szeretné beszerezni a Metal Gear Risingot, az bizony bajban lesz, ugyanis a Konami úgy döntött, hogy a tíz év után PC-re is visszatérő Metal Gear-sorozat legújabb részét nem adja ki ilyen formában. A játék az egész világon csak letölthető formában érhető el, így muszáj például a Steamen beszerezni, ha játszani szeretnénk vele.

kötés pedig 200 megapixeles. És most röhöghetsz nyugodtan, nem sérted meg vele az alkotókat, mert a szándék érezhetően ez volt: hála istennek a játék egy pillanatra sem veszi magát komolyan, te pedig csodálkozva veszed észre, hogy az őrült japóknak tényleg van humora. Oké, persze, a sztori nem annyira vicces, a jó öreg moralitásvonalon haladunk, jó és gonosz, jin és jang, terroristák és már megint Amerika, sőt egészen hátborzongató és brutális mélységekbe süllyedünk le már a harmadik felvonásban, ahol Raidennek saját múltjával is szembe kell néznie – de minden, amit két ilyen komolykodós mozi között van, az maga az elborult mennyország, a kibernetikus Olimposz, amelyben úgy jutsz hozzá az éltető ambróziához, hogy kitépeded ellenfeleid neonkék gerincét, és szétmorzsolod acélkesztyűbe bújtatott ujjaid között. Persze csak azután, hogy sebészi pontossággal leválasztottad az áldozat bal karját, mert Doki azt gyűjti. És mindezt lehetőleg még az előtt, hogy a holttest (legalábbis a legnagyobb egyben maradt darabja) a földre esne. Csak nyugodtan!

> „A Revengeance igazi japán őrület, a PC-s akciójátékok szerelmeseinek vétek lenne kihagyni!"

Az MGR készítőit valóban dicséret illeti az önmegtartóztatásért. Az átvezető animációk tényleg csak a történet megértéséhez fontos alapvetéseket vázolják fel, bőségesen meglocsolva humorral, mi több, öniróniával, aztán elengedik a pórázt, hogy azt csinálj, ami jól esik. Amennyiben háttérinfóra van szükséged, egy külön képernyőn körbetelefonálhatod a team tagjait, hogy megtudd az előző akciók utóéletét, és a jelenlegi szitu mélyére áss, sőt, láss csodát: itt még menteni is tudsz, a hagyományos checkpoint-rendszer automatikus pontjain túl! Ha kicsit pallérozná tudásod, ugyanitt bármikor elindíthatod a VR-küldetéseket, hogy szimulált környezetben gyakorold be a kombókat és az akrobatikus mozdulatokat, vagy épp felszereléseid új játékszereit. Ez sem lesz újdonság persze a széria ismerői számára, játék ez a játékban, hiszen bár ezen (a konzolos alapverzióhoz amúgy fizetős DLC-ként megvásárolható) missziókat tetszésed szerinti tempóban teljesítheted, azért fut a stopper, és a végén csak ott motoszkál majd a fejedben a hangya, hogy meg tudnád te ezt gyorsabban is csinálni – meg még gyorsabban. És észre sem veszed, máris begyakoroltad, hogyan vidd be a leggyilkosabb vágást a pillanat tört része alatt... De mondom, ez is csak egy opció, akárcsak Raiden fejlesztése. Mert persze ezt is lehet, szintén külön menüben, és erre sem kényszerít rá a játék, csak néha kapsz egy értesítést a lehetőségről, ami tudom, hogy szokatlan megoldás (mert a nagy zúzásban akár meg is feledkezhetsz róla), és nem is annyira kidolgozott, mint a hasonszőrű címekben (nincs fejlődési fa, bónuszokat, speciális mozdulatokat, szebb / jobb páncélokat tudsz megvásárolni a kaszabolás során összegyűjtött „valutából"), de a célnak megfelel, és úgysem ezen van a hangsúly.

A képen pont ő nem látszik, de itt épp Raiden vágja földhöz azt a robotot...

KEZES NINDZSA, CSINOS NINDZSA

Hiszen ez valóban csak a háttér, a váz, a hangsúly teljes mértékben az akción van. A Platinum Games (melynek munkáját persze a sorozat atyaistene, Kodzsima Hideo felügyelte) azonban nemcsak a kánonban nem lett hűtlen a Metal Gear univerzumhoz (hozzáteszem, a játékot azok is élvezni fogják, akik nem ismerik az elhangzó neveket, felbukkanó karaktereket, ezek a bennfentesek számára jelentenek egy plusz élvezeti faktort, a többieknek marad a szeletelés), hanem a mechanika bizonyos elemeiben sem. Mert ugyan nyugodtan rambózhatsz, bevágtatva az arénaszerű pályák közepére, és miszlikbe aprítva mindent és mindenkit, de a szolid taktikázásra is van mód. Bekapcsolható ugyanis egy kiterjesztett valóság nézet, amely feltárja a pályákon strázsáló ellenség pozícióját, a begyűjthető cuccokat és a megmászható platformokat, így lehetőség van rá, hogy kikerüld az őrjáratokat, vagy egyenként, hátulról, egy mozdulattal kivégezd az opponenseket – sőt, az ikonikus kartondoboz is előkerül, mint alternatív opció... Ez pedig nemcsak üdítő változatosság, de picit lenyugtatja az embert, és pihenteti az ujjakat a soron következő, kegyetlen bossharc előtt.

TESZT — ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a konzolos MGR: Revengeance-ról írt 2013-as tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobb oldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/mgrr

RAIDEN TÖRTÉNETE

A játék főhőse, Raiden 1980 körül született Libériában, amerikai családban; Solidus Snake fogadta örökbe, miután szüleit megölte. A srác gyermekkatonaként nőtt fel, kiképzése során különféle kísérleteknek is kitették, ennek folytán kíméletlen gyilkossá vált, tetteivel kiérdemelve a Jack the Ripper (Hasfelmetsző Jack) gúnynevet. A Patriots nevű szervezet nanoimplantátumokkal turbózta fel, majd a FOXHOUND különítmény tagja lett, ennek vezetőjétől kapta a Raiden (mennydörgés, villám) nevet. 2007-ben találkozott egy Rosemary nevű amerikai lánnyal, akit később feleségül vett; 2009-ben megszületett közös gyermekük, John. Első éles bevetésére a Sons of Liberty nevű terroristaszervezet ellen került sor. Ő volt a Metal Gear Solid 2 főszereplője, ami vegyes fogadtatásra lelt, elsősorban tipikus manga kinézete, androgün megjelenése, naiv jelleme miatt, no meg mert a rajongók egy újabb Solid Snake-eposzt vártak a nagy sikerű elõd folytatásában – noha igazából olyan szerepet játszott, mint Watson a Sherlock Holmes történetekben: az ő szemszögéből ismerhettük meg jobban Snake jellemét, aki Kodzsima Hideo szerint az MGS2 valódi főhőse. Raiden a kronológia szerint öt évvel később játszódó MGS4-ben is szerepet kapott, itt már mint kiborgnindzsa jelent meg. A Revengeance története négy évvel a negyedik rész után indul, a hivatalos kánon szerint 2018-ban. Érdekesség: a Raiden név a második világháborúban bevetett Mitshubisi J2M nevű japán harci gép típusneve volt (innen merítették az alkotók is az ötletet), amelyet az amerikaiak Jack kódnéven emlegettek.

Apropó, ujjak! Annak ellenére, hogy persze lehetőség van tengernyi kombóra, meglehetősen kevés gombbal tudjuk vezérelni igazságosztó gépemberünket. Zseniális ötlet például a „nindzsafutás": bár lehet közlekedni hagyományos módon is, ám ha lenyomva tartod ezt a gombot, Raiden rohanás közben automatikusan letudja az akadályokat, csak az irányt kell mutatnod neki, ráadásul eme száguldás közben az akciógombokkal még ütni, illetve becsúszni is tudsz. Ha pedig statikus harcra kerül sor, a „pengemód" gombjára kell támaszkodnod, magad elé emelve a kardod, lelassítva az időt, így hárítva el lövedékeket, és ugyancsak a két akciógomb segítségével bevíve brutális és még brutálisabb vágásokat tetszés szerinti irányba. És tényleg ennyi. A végzetesen legyengült ellenfél kivégzésére van még egy külön gomb, plusz a zandacura, ami a már említett, látványos, gerinckitépős móka, az életerőd visszatöltésére. Mindehhez pedig hozzáteszem, hogy az irányítás egér+billentyűzet párossal is jól működik, ami lássuk be, nem mindig jellemző a konzolportokra, főleg nem a japán konzolportokra, ez esetben azonban tényleg minden elismerést megérdemelnek az átirat készítői, még ha kontrollerrel precízebben is tudsz operálni (szó szerint, ugye...) – a magasabb nehézségi szintekhez azért nem árt kézbe venni egy jobbfajta gamepadet.

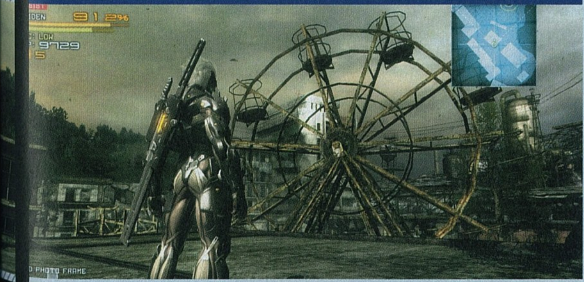
Ha pedig már a portolásnál tartunk: a játék nagyon jól, néhol irgalmatlanul jól néz ki, a látványvilág, az animáció tökéletesen asszisztál a vérbálhoz – mindez pedig egy nem épp mai vason (AMD Phenom X4 + HD7770 1GB) Full HD-ban úgy száguldott, mint az

istennyila. Ha valamibe bele kell kötnöm, az a kamerakezelés – sajnos úgy tűnik, ez örök Achilles-sarka lesz a zsánernek, márpedig eléggé vesztes helyzet, amikor semmit nem látsz az akcióból, mert az ellenfél nekinyomott a falnak, a kamera pedig beragadt és a plafont mutatja. És ha már hibák: bár minden legyőzött boss fegyverét meg lehet vásárolni, sőt fel is spécizheted ezeket, használatukat szokni kell, hiszen csak kombók segítségével vetheted be őket, és a különféle kütyük közti váltásra sincs gomb, egy statikus ablak előhívása után organizálhatsz köztük, ami megakasztja az akciót, pedig ezek azért tényleg kibővítik a taktikai repertoárt.

DOMO ARIGATO

Fura kérdés a játékidő és a tartalom tárgyköre is. A Revengeance nem hosszú, 5-6 óra alatt végig lehet rohanni rajta, ügyességtől és tempótól függően (vannak opcionális harcok, mellékvágányok is, amiket ki lehet hagyni, csak a főszálra koncentrálva). Ugyanakkor bármilyen élvezetes is a hirig, bármennyire is eltérőek a bossok és a

A játék helyenként kifejezetten szépen néz ki, és a hivatalos gépigény ellenére még közepes konfigurációkon is vígan elfut. Csak legyen elég hely a HDD-den!



ÉRTÉKELÉS

]{REDENC

GÉPIGÉNY

Intel Core i5 2400, 2 GB RAM, Nvidia Geforce GTS 450, 25 GB HDD

A hack and slash zsáner és az eszement akciók szerelmeseinek kihagyhatatlan műalkotás, amely még a Metal Gear rajongóknak is ajánlható – persze csak ha nem tekintik blaszfémiának a műfajváltást...

GRAFIKA: **90%**
HANG: **89%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **86%**

PRO

Pörgős, poénos akcióorgia, nagyszerű látvánnyal, zenével, animációkkal, okos ötletekkel, plusz magas szavatossággal.

KONTRA

A taktikai eszközök kezelése nehézkes, a kamerakezelés terén is vannak gondok, akad pár gyengébb szinkronhang, a sztori pedig, főleg az epilógus, túl komoly a játék egészéhez képest.

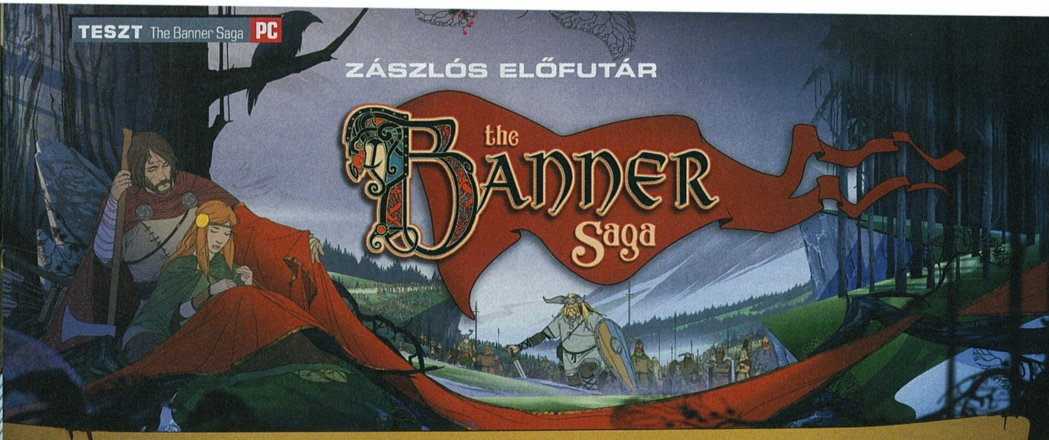
88%

pályánként megjelenő új ellenféltípusok, az instant kaszabolás miatt akár rá is lehetne unni a játékra, ezért szerintem ez a játékidő épp elég arra, hogy egy sűrű, kompakt élményt kapj. Ha pedig úgy érzed, készen állsz még némi akcióra, folytathatod a játékot magasabb fokozaton, a már megszerzett fejlesztésekkel (ami afféle „new game plus" mód), vagy megpróbálhatsz magasabb értékelést elérni egy adott fejezetben, esetleg másképp túljutni egy pályán, elnyerni a legkegyetlenebb achievementeket (van belőlük pár!), és persze ott vannak még az említett VR-küldetések is, sőt két sztori DLC, melyet mi, PC-sek szintén ingyen kapunk, és amelyekben a már említett szomorú szamuráj, Samet, illetve Wolfot, a társunkul szegődött robotkutyát terelgethetjük. Szóval ha elkapott a gépszíj, bőven kitolhatod az említett időt, és persze a szakaszos pályafelépítés miatt az is opció, hogy a játékot egy-egy öt-tíz perces összecsapás kedvéért indítsd el, hiszen feszültséglevezetésre keresve sem találhatnál ennél alkalmasabb alanyt. Mert őszintén: hol tudsz felrohanni egy helikopterre az általa kilőtt rakétákon, hol hasíthatsz ketté egy hozzád vágott tankot, és hol vághatsz 2018 darabra egy utadat álló rácsot? Na ugye! Banzai!

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/metal-gear



ZÁSZLÓS ELŐFUTÁR

The Banner Saga

[ÍRTA MAHMUD] 2013 fájóan feledhető év volt a megrögzött szerepjátékosok számára, ezért sokan úgy várták a rég beharangozott Banner Sagát, mint egy pohár vizet a hosszú szomjazás után. Nos, a pohár végül meg is érkezett, de sajnos még félig sem töltötték tele...

Persze nincs ebben semmi meglepő, gondolhatnánk, hiszen a fejlesztő Stoic mégiscsak egy háromfős, független csapat. A kissé túlzott elvárások azonban nem voltak teljesen alaptalanok, ha azt is figyelembe vesszük, hogy a három úriember történetesen a BioWare-től lépett le a nagyobb szabadság reményében, első játékukhoz pedig több mint hétszázezer dollárt kalapoztak össze a Kickstarteren. Ezt az önmagában is szép summát csak tovább duzzasztották a játék egy éve kiadott, free-to-play (rossz nyelvek szerint pay-to-win) verziójából befolyt tranzakciók, így ha valamire, hát az anyagiakra biztos nem lehetett panasz a Stoic háza táján.

Az idővel azonban már annál inkább hadilábon álltak a srácok (a megjelenést eredetileg 2012 novemberére tervezték), a fejlesztés pedig még annak ellenére is alaposan elhúzódott, hogy az említett, Factions alcímmel megtoldott inkarnációban már szerepelt a legtöbb kaszt, sőt a végleges harcrendszer is. S mivel utóbbi a Banner Saga egyik legeredetibb vonása, nem árt feleleveníteni, hogyan is csépelik egymást a játék szakállas óriásai.

ADATOK

KIADÓ
Versus Evil

FEJLESZTŐ
Stoic

MŰFAJ
szerepjáték/stratégia

MULTI
nincs

INFO

A The Banner Saga 2014. január 14-én jelent meg, kizárólag PC-re, és csak digitális változatban szerezhető be. A Steam áruházában 23 eurót (nagyjából 7000 Ft) kell leszurkolni érte.

KIÁSOTT CSATABÁRD

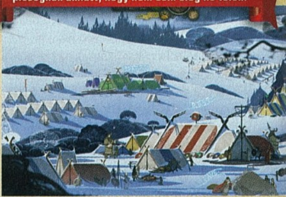
A sokat méltatott, körökre osztott harcrendszer zsenialitása könnyen átlátható egyszerűségében rejlik, ami egyúttal rengeteg lehetőséget biztosít a taktikázásra. Minden karakter két alapvető tulajdonsággal, életerővel és páncélzattal rendelkezik – ez a két érték egy kettéosztott pajzs képében jelenik meg felettük a csatatéren. A csavar ott van a dologban, hogy az életerő egyben a sebzést is jelöli, vagyis (teljesen ésszerű módon) minél több csapást szenved el egy karakter, annál kevésbé lesz hatékony a harcmezőn. Az alaposan felvértezett egységekről azonban még az acél is könnyen lepattan, hacsak a támadó életereje nem nagyobb a célpont páncélozottságánál. Utóbbi esetben a sebzés a két érték különbözete, vagyis egy hatos vértezetű karakter két ponttal lesz gyengébb, ha nyolcas életerővel sózunk rá. Eddig tehát tiszta sor, de mi a helyzet, ha egyszerűen nem tudunk átütni a páncélon? Nos, ilyenkor ildomos a támadásnál felkínált másik opciót választanunk, vagyis az életerő helyett magát a vértet megcélozni, az abban okozott kárt azonban egy harmadik érték, a páncéltörés határozza meg. A felsoroltak mellett minden karakter rendelkezik bizonyos számú akaraterő ponttal is: ezek elköltésével a következő csapás erejét növelhetjük, vagy használhatjuk egységünk speciális képességét.

Az alapvetően egyszerű mechanizmusban tehát rengeteg lehetőség és taktikai dilemma rejlik, mindez pedig szorosan kapcsolódik a karakterek fejlesztéséhez is. Hőseink bizonyos számú ellenfél kardélre hányása után lépnek szintet, ám csak abban az esetben, ha hajlandóak vagyunk erre áldozni a csatákban szerzett hírnévpontokat. Ezt követően kezdődhet a gondos mérlegelés: vajon a vértezetet vagy az életerőt érdemes fejleszteni, illetve fontosabb-e a páncéltörés, mint az akaraterő? A helyes döntés persze nagyban függ az adott karakter kasztjától és ehhez kapcsolódó képességétől, valamint attól, hogy mely hősökből állítjuk össze legfeljebb hatfős csapatunkat.

AZ ISTENEK MEGHALTAK

A harc- és szintlépési rendszer tehát a tavaly megjelent Factionsben mutatkozott be, sőt, nem túlzás azt állítani, hogy a program pusztán ebből, és a más játékosokkal vívott ütközetekből állt. A Banner Sagában azonban a csaták mellé végre történet is dukál, ami (mivel mégis egy RPG-ről van szó) nem holmi keretként, hanem a játék alapvető mozgatórugójaként szolgál.

Ami biztos, hogy a The Banner Saga hősei nem picsognak amiatt, hogy nem esik elég hó télen.



TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a cikkben is említett The Banner Saga: Factions tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/tbs-factions

PEREL A CUKROSBÁCSI?

Bár a perek már korántsem számítanak szokatlan jelenségnek a játékvilágban, a Stoic rendhagyó esete mégis megér egy misét. A texasi srácok ugyanis a Candy Crush Sagát fejlesztő Kinggel állnak jogi vitában, miután utóbbi panaszt tett ellenük az Egyesült Államok szabadalmi hivatalában. Hogy mégis miért? Nos, a King álláspontja szerint az általuk levédetett „Saga" szó használata megtévesztő lehet a Banner Saga címében, és félrevezetheti a játékuk iránt érdeklődő vásárlókat. A vád abszurditása természetesen nyilvánvaló, hiszen a kifogásolt kifejezésen kívül az égvilágon semmi közös nincs a két szóban forgó játékban, ám ha az ügy valóban bíróság elé kerül, a költséges eljárás könnyen csődbe döntheti a Stoic pöttöm stúdióját. Reméljük tehát, hogy még a pereskedés előtt győz a józan ész, és a nevetséges vádaskodás sem a fejlesztőket, sem a Banner Saga tervezett folytatásait nem sodorja veszélybe.

A címadás persze nem véletlen, hiszen a cselekmény egy olyan világban játszódik, melynek kis túlzással minden fűszálán érződik a skandináv mitológia hatása. Az istenek kora azonban leáldozott: miután megteremtették az embereket és felnagyított másaikat, a szarvas-szakállas varlokat, a mindenhatók némi civódás után meghaltak – természetesen kellően tisztázatlan körülmények között. Ha pedig egy rejtély nem volna elég, a történet kezdetén a Nap nemes egyszerűséggel megáll az égbolton, és próféciák ide vagy oda, még a legbölcsebb mágusok sem találnak magyarázatot a jelenségre. Hamar kiderül azonban, hogy nem lehet szó jó ómenről, hiszen a messzi északon újra felütik a fejüket az eltűntnek hitt ébenfekete kőóriások, és megszámlálhatatlan seregükkel kirajzanak a fagyos hegységek árnyékából.

Akinek erről a fordulatról azonnal a Trónok harca jutott eszébe, bizony nem asszociált alaptalanul, hiszen a Stoic egyik fő inspirációja bevallottan a jó öreg George R. R. Martin munkássága volt a történet megkomponálásakor. Ha pedig Trónok harca, nyilván nem lesz hiány árulásban, sötét titkokban és politikai machinációban, de a játékmenet szempontjából ezeknél is fontosabb, hogy a cselekmény szinte mindvégig több szálon fut rengeteg szereplő felvonultatásával.

VÁNDOROK ÉS ÜLDÖZÖTTEK

Miután a játék még az intró percei előtt felhívta erre a figyelmet, egy rendkívül szerteágazó, mégis sok ponton összekapcsolódó történetre számítottam, ám végül kiderült, hogy a „több" jelen esetben csupán két szálat jelent. Az órák múlásával ráadásul nyilvánvalóvá válik, hogy a sztorinak még ennek ellenére is van egy főszereplője, hiszen a cselekmény egyre inkább eltolódik a botcsinálta hős (név szerint Rook) irányába, végső soron pedig egy menekültekből álló karavánt igyekszünk a túlélés felé terelgetni a kőóriások inváziója elől.

Kellett, mint egy falat kenyér ezekben a szerepjátékban ínséges időkben, azonban ennél egy kicsivel többet vártunk.

A képernyőn mindez egy araszoló menetoszlopot jelent majd, mellyel néha meg kell állnunk pihenni és letáborozni, vagy a ránk törő ellenséggel harcolni. Utóbbi a már leírt módon, körökre osztott formában zajlik, két sereg találkozásakor pedig taktikát kell választanunk a négyzetrácsos csatamezőn túl küzdő katonáknak, hogy a játék csendben kiszámolhassa a veszteségeket. Vándorlásunkat ugyanakkor még ennél is gyakrabban szakítják meg olyan helyzetek, melyekben valamiféle belső konfliktust kell megoldanunk, vagy épp a puszta túlélés mikéntjéről határoznunk. Ezek a kérdések jellemzően morális töltettel bírnak, döntéseink pedig komoly hatással vannak társainkra és a karaván létszámának alakulására. A drámai helyzetek élét azonban néha tompítja a Banner Saga egyébként gyönyörű, kézzel rajzolt látványvilága, illetve az a tény, hogy csak elvétve szerepel szinkron a játékban. A dialógusok során így szép, de lényegében animálatlan karakterek leveleznek egymással, és bizony egy hátba szúrás sem olyan felkavaró olvasva, mint mozgóképen megjelenítve.

ELNYÚJTOTT PROLÓGUS

Ennél sokkal komolyabb probléma azonban, hogy a Banner Saga története a maga tíz-tizenöt órája alatt szinte sehová sem jut el. Persze a fejlesztők tervei szerint a játék trilógiává bővül majd, ám ez sem lehet mentség arra, hogy alig kapunk választ a sztori legfontosabb kérdéseire. Az utolsó fejezetek ugyan felvonultatnak néhány megrendítő, kiváló zenei aláfestéssel kísért eseményt, a „lezárás" azonban inkább tűnik önkényes vágásnak, mint egy első epizód méltó befejezésének. Második nekifutásra ráadásul az is nyilvánvalóvá válik, hogy az egyébként súlyos dilemmák és döntéshelyzetek sem véletlenszerűek, sőt, alig befolyásolják a történet nagyrészt lineáris menetét, így az újrajátszásnak csak akkor van értelme, ha más társakkal szeretnénk együtt harcolni.

Jelen formájában ezért csak azoknak merem ajánlani a Banner Sagát, akik már tényleg súlyos elvonási tünetekkel küzdenek a tavalyi év pangása után, és mindenáron (jelen esetben huszonhárom euróért) el akarnak tölteni pár órát egy épkézláb, mi több, egyedi szerepjátékban. Ők is jobban járnak azonban, ha megvárják a trilógia következő részeit, és prológus helyett egy teljes történetre ruháznak be a jövőben.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1,8 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA (DX9.0c), 3 GB HDD

Szerepjáték és stratégia egyedülálló ötvözete számtalan döntéshelyzettel és taktikus csatákkal, kiváló hangulattal, de sajnos behatárolt történettel.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **82%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

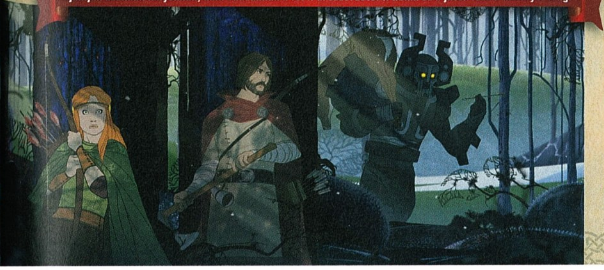
Komoly témák és morális döntések; feszült, elkeseredett, mégis izgalmas harc a túlélésért egy gyönyörű, de könyörtelen világban.

KONTRA

A történet alapvetően lineáris, és csak ízelítőt ad a későbbi epizódokból, a csaták pedig nem nyújtanak nagy kihívást a Factionsön edződött veteránoknak.

77%

A skandináv mitológia elengedhetetlen része a sok szakállas férfi, és a The Banner Sagát melegen ajánljuk azoknak lányoknak, akik odavannak a férfi arcszőrzetért: nekik ez a játék lesz a mennyország!



MÁGNESES VONZERŐ

TESLAGRAD

[ÍRTA LDR] **A tudomány világa éppoly csodálatos és rejtélyekkel teli, mint a mágiáé, és mindezt a Teslagrad is tökéletesen érzékelteti. Az elektromossággal és elbűvölő bájjal megtöltött játék a logikai platformerek kedvelőinek garantált élményt nyújthat.**

Nikolai Tesla a technika kétségkívül egyik legérdekesebb karaktere, akinek élete és munkássága azok számára is különlegesnek tűnhet, akik amúgy halálra unták magukat a középiskolai fizikaórákon. A kortársai által varázslónak és különcnek bélyegzett fizikus korát jóval meghaladva álmodta meg többek közt a távvezérlést, a rádióhullámokat és a váltóáramot. Élénk képzeletének köszönhetően találmányait először fejben alkotta meg, és csak ezután vetette papírra a hibátlanul működő változatot (rebesgetik, hogy a legtöbb ötlete önkívületi állapotban pattant ki fejéből). A legendák szerint egyszer képes volt teleportálni is, ez a sztori ihlette a Tökéletes trükk című regényt, amiből később sikeres filmváltozat is készült. A szintén a Teslát övező misztikumból táplálkozó Teslagrad középpontjában a mágnesesség és az elektromosság áll, főszereplője pedig egy különleges kisfiú, aki emberfeletti módon tudja használni ezeket. Mindezen receptből egy olyan végeredmény sült ki, ami alapján nem lehetne megmondani, hogy a Teslagrad a norvég Rain Games első nagyobb projektje.

A kézzel rajzolt szereplőknek és háttereknek hála olyan, mintha egy rajzfilmben kalandoznánk.

MAGNETIKUS APRÓSÁGOK

A játék elején apró hősünk egy eső áztatta városkából menekül az őt üldöző usankás emberek elől, majd egy közeli Tesla-toronyban lel menedékre. Az ötletet valószínűleg Tesla Wardenclyffe-tornya adhatta, ami az egyik legtisztázatlanabb jelenségeket produkáló építmény a tudomány történetében. Szótlan főszereplőnk itt bukkan rá egy speciális kesztyűre, aminek köszönhetően fény derül különleges adottságaira: ő az utolsó techno-mágikus képességekkel felruházott teslamancer. A torony titkait felfedve idővel választ kapunk arra, hogy kik is ezek a piros ruhás emberek, és miért mi vagyunk az utolsó, nem mellesleg üldözött tagjuk.

A Teslagrad műfaját tekintve puzzle-platformer, ami okosan építkezik a két zsáner jellegzetességeiből. A logikai feladványok a mágnesességen és az ősi teslamancer technológián alapulnak, vagyis a magnetikus kesztyű segítségével képesek vagyunk egy objektum töltését pozitívra vagy negatívra cserélni. Az ellentétes polaritású tárgyak magától értetődően vonzzák, míg az azonosak taszítják egymást, és ezt kihasználva kell platformokat alkotni magunknak a kalandozáshoz, vagy épp feloldani az utunkban álló akadályokat. Ahogy haladunk előre a játékban, több különleges ruha is a birtokunkba kerül, kezdésnek egy cipő, amivel rövidebb szakaszokon tudunk teleportálni, majd egy polaritásköpeny. A csizma sok szakaszon lesz hűséges társunk, segítségével rácsokon és lezárt területeken tudunk átjutni, ám a köpeny használatából fakadó előnyök elnyeréséhez bizony igencsak szükség lesz az ügyességünkre is.

ADATOK

KIADÓ
Rain Games

FEJLESZTŐ
Rain Games

MŰFAJ
logikai/platformer

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 1 GB VGA, 1 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Egyedi ötletekre épülő, ügyesen kivitelezett logikai játék, ami ha elragad minket bámulatos hangulatával, felejthetetlen élményt nyújt.

GRAFIKA:	**87%**
HANG:	**85%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**80%**

PRO

Kézzel rajzolt, csodaszép megvalósítás, friss ötletek, igényes dizájn.

KONTRA

Pár makrancosabb ügyességi feladvány, billentyűzettel helyenként kényelmetlen irányítás.

84%

VILLÁMOKKAL TÁNCOLÓ

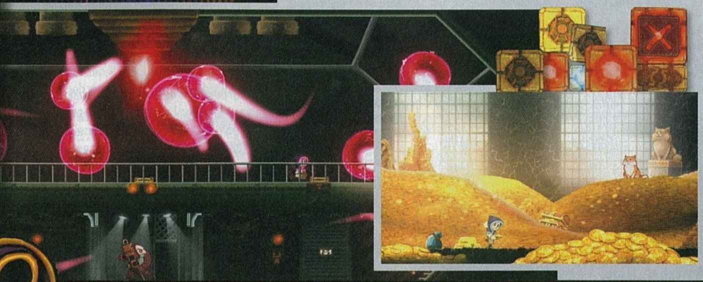
Mondom ezt azért, mert a játék frusztráló vonásaként a nehezebb ügyességi szakaszok emelhetők ki, amiket kontroller hiányában elég nehézkes billentyűzettel kivitelezni, ráadásul a játékvezérlő-támogatás is csak részleges, így némileg könnyebb dolga lesz azoknak, akik a játékot konzolra szerzik be. Bár a feladatok megoldása sokszor egyszerűnek tűnik, a kivitelezés gyakran nehéz feladat, főleg azért, mert mindig rettentően pontosan kell időzítenünk. A főgonoszokkal vívott harcok old school formulára épülnek, általában három kört kell túlélni velük szemben, ami szintén nem gyerekjáték, hiszen a bossok akár egyetlen csapással is képesek véget vetni az életünknek. Éppen ezért az ilyen harcok komoly lélekjelenlétet és precizitást igényelnek, már az első „főnök" is veszedelmes jelenség, cserébe viszont kifejezetten ötletesek a ránk váró küzdelmek.

Ami az irányítás nehézségei mellett szintén boldogtalanná tett, az a checkpointok elhelyezése. Ha egy nehezebb szakasz legyűrését követően puszta óvatlanságból meghalunk valami jelentéktelen akadály miatt, könnyen megeshet, hogy a játék visszadob a jóval korábbi pontra, és újból neki kell veselkednünk az egyszer már abszolvált, de ettől még fogcsikorgató akrobatikának.

TORNYOM, TORNYOM, MONDD MEG NÉKEM

A különböző felszerelések használatát a szoba berendezése sugallja nekünk, és csak úgy tudunk továbbhaladni, ha végrehajtjuk a különböző műveleteket. A torony nem lineáris felépítésű, hanem labirintusszerű építmény több mellékszobával, ezzel növelve bennünk az érzést, hogy ez az építmény bizony hatalmas és elhagyatott. Persze ez nem nagy teher, jót tesz a hangulatnak, amire a grafika teszi fel a koronát: a pontszemű, kézzel rajzolt szereplők a régi rajzfilmeket idézik vissza, sötét és abszurd ízzel fűszerezve. A látvány pedig annyira egyedi, színes és ötletes, hogy ez már önmagában elég ahhoz, hogy végig lebilincselje a játékost, ráadásul a változatos vizuális megoldások a felfedezés örömét is magukban hordozzák. Érdekesség, hogy nincs párbeszéd és szinkron; úgy tűnik, hogy az indie fejlesztők szeretnek a hangtalan történetmeséléssel kísérletezni, abszolút a vizualitásra támaszkodva – szerencsére esetünkben ez a megoldás tökéletesen működik. A kézzel rajzolt hátterek a mesekönyvekre hajaznak, és száznál is több van belőlük. Ritkán fordul elő velem, de a Teslagrad esetében gyermeki kíváncsisággal kísérletezgettem, hogy mi mire jó, és közben valóban egy meseszerű fantáziavilágban éreztem magamat. A feszültségkeltő zene szerves és meghatározó része az élménynek, és egyáltalán nincs hiányérzetünk a szereplők hangtalansága miatt. Kicsit olyan a játék, mintha a Limbo nyomasztó hangulata színekben elevenedne meg, egy csöppnyi Braiddel keverve, a steampunkos beütésű régi Európa vízióját megjelenítve.

A közel ötórányi szórakozást kínáló Teslagrad beszerezhető a Steamen, a Desurán és a GOG-on is, a PC-n kívül pedig Wii U-n és PS3-on játszható. Az ára mindössze 9 euró, ami kifejezetten jó befektetés, ha azt nézzük, hogy milyen elégedetten állunk majd fel a játék mellől, miután végeztünk vele.



GYORSABB A HALÁLNÁL

Samurai GUNN

[ÍRTA LOR] Vakmerő és nemes harcosként az arénában csupán a kardodra, a fegyveredre és a szamurájösztönödre számíthatsz: ha nem vagy résen, könnyen a hátsódba kaphatsz egy nem kívánt lövedéket. Szerencsére ez a játék pont arra lett kitalálva, hogy ezt akár rögvest le is verhesd a melletted ülő elkövetőn.

A Teknopants nevű céget Beau Blyth alapította még 2008-ban, kimondottan azzal a céllal, hogy olyan retró pixelgrafikába öltöztetett játékokat fejlesszen, amelyek a helyi többjátékos módot állítják a középpontba. Beau bevallása szerint már hatodik osztályos kora óta tervez játékokat, első meghatározó élményei pedig a testvérével vívott nintendós meccsek voltak. Ezen emlékek inspirálják saját programjait, melyek közül az első komolyabban reklámozott projekt a Samurai Gunn. A végtelenül egyszerű mechanikán alapuló csihi-puhi meglepően pozitív fogadtatásra talált, 2013-ban még az Independent Games Festival tervezési kategóriájának jelöltjei közé is bekerült. Dióhéjban egy olyan 2D-s akció-platformerről van szó, amiben arénába zárt szamurájok észveszejtő tempót diktálva spriccelik a vért. A játék az egyszerűsége ellenére is szórakoztató élményt nyújt – legalábbis bizonyos esetekben.

FÉNYESEBB A KARD

A nyitóképernyő menüje alatt felcsendülő hiphop/tradicionális japán zene mashupja irtó laza és eltalált, csak úgy, mint az aláfestő témák, melyek egészen egyedivé teszik a Samurai Gunn hangulatát. A hanganyag annyira rendben van, hogy csak pár perces fejbólogatás után tudtam rávenni magamat, hogy végre kiválasszam katanás alteregómat, és ez egyértelműen a zenei anyagot elkövető Doseone művész úr számlájára írható. Ha pedig már szóba jött a harcosok kiválasztása, jó, ha tudjátok, hogy még előtte döntenünk kell, hogy milyen játékmódban kívánunk indulni: a Survivalnél egy bot a lehetséges opponens, míg a Versus esetében a barátaink. Adott tehát az egyjátékos élmény, azonban felhívom a figyelmet, hogy ez az opció csupán töredékét nyújtja annak a vérengző káosznak, amit ismerősökkel idézhetünk elő, és ez az egyik pont, amiért kicsit csalódást okozott a program. Nincs ugyanis online multiplayer, ami a mai kor játékosának már alapvető funkció, és bőven elvárható lenne egy 14 eurós játék esetében – persze az ízig-vérig retró Samurai Gunn-nál némileg enyhítő körülmény, hogy nem ebből a célból született. A játék azt a korszakot próbálja megidézni, mikor nem az internet kötötte össze a játékosokat, hanem a haverokkal fizikai formájukban kellett találkozni egy-egy gombszaggató meccsre. A program élvezhetőségét pont ez adja, hiszen ha egyedül játszunk, a Samurai Gunn nem túl sok funkciót tartogat, kompetitív játékként azonban fergeteges unalomûző, főleg, hogy egyszerre akár négy személy is összemérheti a reflexeit, gyorsaságát és ügyességét. No meg a türelmét.

Hiába aprók a pályák, remek taktikázást biztosítanak, de csak akkor, ha van hozzá partnered.

PIXELSPRICC

Miután kiválasztottuk a nekünk szimpatikus hőst és pályát, indulhat a menet. Külsőre a játék esztétikusan letisztult, és bár láttunk már ennél szebb pixel art alkotásokat, de a látvány a célt jól szolgálja, minden elemnek megvan a maga funkciója. A figurák jól elkülöníthetők, nem keverednek össze még a legnagyobb fejetlenségben sem. A pályák díszletei leginkább a témához igazodnak: van itt bambuszerdő, havas táj és temető is, ötletesen kihasználható elemekkel kiegészítve a taktikusabb mozdulatokhoz. A feladatunk pedig csupán annyi, hogy egyetlen végzetes ütéssel likvidáljunk mindenki mást, lehetőleg minél gyorsabban; esetleg választhatjuk azt a taktikát, hogy utolsóként húzzuk a végsőkig, míg a többiek szépen ledarálják egymást. A fegyverekben egyébként összesen három golyó van, így érdemes jól meggondolni, hogy mikor sütjük el a mordályunkat. Kis ügyességgel egészen vicces helyzetek tudnak kerekedni: a lövedékek képesek a képernyő túlsó felén beúszni, vagy ha a kardunkkal visszaütjük a felénk szálló golyót az ellenfél irányába, akár teniszezhetünk is egymással.

Bár a játékmenet pofonegyszerű, azért a Samurai Gunn igényel némi precizitást és platformozási tehetséget, ugyanis elég egyetlen rossz mozdulat, és a halálunk képe kimerevítve növeli tovább a gyilkosunk statisztikáját – természetesen az nyer, aki a legtöbb killt tudja felmutatni egy meccs végén. Az akcióink sikerességébe aztán beleszólnak a környezeti tényezők is, hiszen az egyes elemeken wall jumpolhatunk, az utat torlaszoló bambuszokat le kell vágni, helyenként pedig még jégcsapok is zuhanhatnak ránk.

A SZAMURÁJ BÁNATA

Ha viszont nincsenek kéznél cimborák, akkor számoljatok a kiábrándulás keserével. Az egyjátékos mód gépi ellenfele ugyanis annyira buta, hogy röhögve túljárhatunk az eszén. Az egyik pályán például találtam egy magasabban fekvő és nehezen hozzáférhető helyet, majd a feljutást követően kíváncsian vártam, hogy mikor érkezik a mesterségesen intelligens szamuráj (az amúgy meglehetősen egyszerű útvonalon), ám több sikertelen próbálkozás után inkább magától futott bele a falból kiálló tüskékbe. A program mentségére legyen mondva, hogy érkeznek még hozzá patchek, ám kissé elszomorító, hogy még egy ilyen nagyon egyszerű program is többszöri javításra szorul. A legnagyobb baj persze mégis az, hogy a játék már egy óra után nagyon könnyen megunható, hiszen még csak fejlődni sem tudunk – nincsenek power upok, hatásosabb fegyverek, vagy bármilyen elnyerhető tartalom, ami egy kicsit feldobná a folyamatos akciót. Jelen formájában a Samurai Gunn egy kissé túlárazott program, így a beszerzésével érdemes várni a leárazásokig, majd rendesen felkészülni az első indításra: be kell tárazni némi rágcsálnivalót, és olyan társaságot verbuválni magunk köré, akik nyitottak az ilyesfajta élményekre.

A pixelgrafika csodásan fest, remekül idézi meg a húsz évvel ezelőtti sikerjátékok sajátos hangulatát

ADATOK

KIADÓ **Maxistentialism**
FEJLESZTŐ **Teknopants**
MŰFAJ **akciójáték**
MULTI **helyi többjátékos**

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, videokártya 1 GB memóriával, 2 GB RAM, 1 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Kanapé elé kucorodós közös móka, ami csak többjátékos módban képes megcsillantani a potenciálját. Egyedül soványkának és félkésznek tűnő darab, viszont a szamurájos témáért és a hiphop zenéért jár a piros pont.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Esztétikus, retró dizájn, élvezetes helyi többjátékos mód, hamar elsajátítható alapmozdulatok.

KONTRA
Buta mesterséges intelligencia, kevés tartalom, magas árcédula.

77%

ÖTLETES HATSZÖGLETES

BATTLE WORLDS KRONOS

[IRTA TIKA] **Hexás játékról írni a 21. században nem éppen hálás feladat, hisz esztétikailag csak pár hatszögről beszélhetünk, továbbá néhány tank és repülő, ennyiből áll az egész. A Kronos persze jóval több ennél, egyrészt egy remek stratégiai játék, másrészt egy szebb napokat is látott műfaj szellemi örököse.**

A látvány elsőre a valós idejű stratégiákat idézi, de nem, itt bizony körökre osztva zajlanak a dolgok.

Bizony, volt idő, amikor a Panzer General, a Steel Panthers és a Battle Isle bűvös háromszöge szinte ontotta magából a folytatásokat. Na bumm, mondhatnátok, hát most nem ontja, és akkor mi van? Fogynak a kalandjátékok, vegetál a szimulátorműfaj, ez az élet rendje, a nagy öregek kimúlnak. Igen ám, de mindig, amikor egy klasszikus eltűnik, akkor valahol a világban egy kóbor bit felsóhajt és meghal (különben mi más magyarázat lenne a windowsos kékhalálokra?). A Kickstarter azonban éppen ezeket a lélekmelegítő klasszikusokat tartja életben, és persze a kicsi, védtelen biteket. Tavaly tavasszal például a King AG kalapozott össze 200.000 dollárt a kihalóban lévő műfaj feltámasztásához. Nem nagy pénz, játékfejlesztői mértékkel nézve ennyi lehet a büfészámla egy nívósabb projektnél, úgyhogy nincs show, csak a színtiszta élmény. A Kronos egy old school, hexás, körökre osztott stratégiai játék, amely egy messzi-messzi galaxisba kalauzol, és bemutatja, hogyan is küzd három nagyvállalat a hatalomért.

Arról a bizonyos „hogyan"-ról már rögtön az intróban kiderül, hogy nem mindig az jut el a tutiba, aki tisztán játszik, ugyanis 200 évvel a játék időszámítása előtt a Telit ház jelöltje nukleáris fegyverekkel söpörte le a bolygó felszínéről a konkurenciát. A csata eldőlt, de a planéta szinte lakhatatlanná vált, így aztán mindenki a közeli Rheára menekült, ahol az újdonsült imperátor két évszázadon át élvezhette a hatalmát. Az

ADATOK

KIADÓ
King Art Games

FEJLESZTŐ
King Art Games

MŰFAJ
körökre osztott stratégia

MULTI
2-4 fő

INFO

A Battle Worlds: Kronos 2013. november 4-én jelent meg, 29,99 euróért árulják a Steamen, a GOG-on ugyanennyi, csak dollárban, illetve a játék hivatalos oldalán is kapható. A PC-s mellett maces és linuxos verzió is létezik belőle.

új mesterséges életfenntartó rendszerek sem adnak azonban örök életet, az uralkodó jobblétre szenderült, és a három nagyvállalat (Telit, Yerla és Lumati) újra harcba száll, hogy megkaparintsa a kormányrudat. A seregek visszaözönlenek a Kronosra, és a játékoson, azaz a frissen kinevezett Telit parancsnokon a világ szeme, hogy győzelemre vezesse az övéit. Tanulva a múlt hibáiból, most nincs vegyi, biológiai vagy nukleáris eszköztár, így az első kampány hét küldetése egy konvencionális háborút vezet fel, míg a második sorozat a gerillataktikával színre lépő Ellenállás frakciót mutatja be. Ez utóbbit a szennyezett bolygón hátramaradt populáció alkotja, akik érthető módon nem örülnek, hogy a planéta egykori szétbarmolói megint egy választási küzdelemnek nevezett háborúban rúgják szét a gyepet.

NEHÉZ MENET LESZ!

Az 50 órányi beharangozott játékidő és a missziók száma közti arányosság első pillantásra nehezen hihető, de nem tévedés: baromi hosszú és nehéz küldetések várják a játékosokat. A Kronosban ugyanis egyetlen nehézségi fok létezik: valahol a hard környékén ragadt be a szívató, és csupán annyi a könnyítés, hogy egy bizonyos achievement feladásával behívhatunk némi erősítést. Az első két misszió általában az étvágyerjesztő szerepét szokta betölteni normáliséknál, míg itt a természetes szelektálás folyik, így a „gyengék" jó eséllyel lemorzsolódnak, aki pedig átvergődik a felvezetésen, az bizonyosan megszereti az alkotást, és a flotta, illetve a légierő felbukkanásakor örömtüzeket gyújt, amit aztán a hatodik küldetésben eltapos. Az ominózus pályán három, azaz 3 darab mesterlövésszel kell átvergődni a térkép túloldalára, és elfoglalni egy jókora bázist. Nekem szerencsém volt, egy fórumbejegyzésben megtaláltam, hogy mi nem működött, így aztán a térképen végiglopakodva (a kikötőt nem bántottam, nem gyűjtöttem sereget, stb.), a tábor tetején egyetlen üteg kiiktatásával

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ERDŐJÁRÓ AKNARAKÓK

A gyalogosok (T-100-as modell és humán társai) a legfontosabb és legértékesebb egységek, ugyanis csak ők tudnak épületet elfoglalni, tehát ha elfogynak, akkor game over. Ugyanakkor egyet bőven elég tartalékolni, mert a seregben is pótolhatatlanok, az erdőkbe pl. csak ezek küldhetők be, plusz van egy jópofa aknarakó képességük, a lázadók rakétás gyalogosa pedig igazi jolly joker (nagy hatótáv).

TÜZET SZÜNTESS!

A legfontosabb taktikai tanács, hogy mindig csak akkor tüzelhet egy egység, ha mindenki más már elfoglalta a pozícióját. Emlékezz a flank bónuszra! Először tehát próbáld meg a lehető legtöbb egységet körbevenni (az sem baj, ha ezzel elhasználod néhány egység mindkét fázisát, a bónusz kompenzálja ezt is), aztán jöhet a tüzérség, és csak legvégül kapnak tűzparancsot a közelharci egységek.

AZ ELRETTENTŐ ÁGYÚ

A gépi intelligencia okosan kívül tartja a katonáit tüzérséged hatótávján, de ez egyben a gyengéje is, így aztán mindig a támadóegységed magvába talpalj le egy üteget, majd amikor az ellenfél a peremsávra zárkózik, ronts ki rá. A támadó mindig előnyben van (ő adja a több sebzést), viszont a csapásnak végzetesnek kell lenni, mert a következő körben a tüzérség még nem tud felzárkózni.

A hatszögekre osztott pálya láttán az embernek azért még mindig dobban egyet a szíve, legalábbis akkor biztosan, ha évekkel ezelőtt heteket töltött olyan játékokkal, mint a Panzer General vagy a Battle Isle.

A légi támogatás szuper dolog, főleg, ha nem felejted el, hogy a gépek nafta nélkül lezuhannak...

elintéztem az egészet – de ha nem böngészem a netet, akkor biztos másfelé indulok, és higgyétek el, akkor kevésbé őszinte mosollyal méltatnám az MI-t. A gép ugyanis szinte hibátlanul vezeti a seregeket.

VIRULJON HÁT MINDEN MEZŐ, MÉG A HATSZÖGLETŰ IS!

Némi panzer generalos múlttal itt biztosan otthon érzed magad. Körökre osztott játékmenet, hexás rendszerű, azaz hatszögletű mezőkre felosztott térképek, de hogy közelebbi támpontunk is legyen, az új XCOM is hasonló szisztémában működik. A közel harmincféle egység – gyalogság, tankok, tüzérség, harci repülők és hadihajók – mindegyike két fázist hajthat végre egy adott körben, ez többnyire egy mozgás rész és egy tüzelés, természetesen tetszőleges sorrendben. A módszer variábilis, tehát egy felderítőegység az egyensúly fenntartása miatt mozoghat akár kétszer is, ellentétben egy tankkal, amely feleakkora távolságot tud megtenni, cserébe viszont négyszer akkorát sebez. Léteznek persze olyan tűztámogató egységek, amelyek kétszer is odapörkölhetnek egy körben, és mindez még nyakon van öntve az eltérő lőtávolságokkal, páncél- és sebzésmutatókkal, no meg a flank bónusszal. Ez utóbbi azt jelenti, hogy amennyiben bármely ellenséges egységet sikerül bekerítenünk, akkor az éppen tüzet nyitó katonánk minden, a célponttal szomszédos hexen álló saját egység után 25% sebzésbónuszt kap. Mi következik ebből?

Hát annyi, hogy ebben a taktikai játékban a hatótávok és a megtehető lépések kombinációit már a harci érintkezés előtt úgy kell alakítanunk, mint egy sakkjátszmát, így érdemes több lépéssel előre gondolkodni.

A Kronos tehát nehéz, de taktikai értelemben véve szép játék, utóbbira csak egy-két példa: a légierőhöz például üzemanyag kell, átlagosan 3-4 kört tölthet a levegőben egy bombázó, és ha nem szállunk le újratankolni, akkor le fog pottyanni, de a tüzérség sem lövöldözhet felelőtlenül, ugyanis a 8 db lőszer hamar elfogy, aztán már csak egy könnyű, védtelen célpont lesz a rakétaütegekből. A pályákon elszórt épületek között ugyan találunk raktárakat, kiképzőhelyeket, de oly kevés nyersanyaggal, hogy érdemesebb inkább a meglévő, sérült haditechnikáinkat feljavítani, főleg azért, mert ezek a harcok közben fejlődnek, és minden szinten újabb ütős kis perket szedhetnek fel (erősebb fegyver, páncél, nagyobb mozgástér). Az elit egységekből pedig párat a következő pályára is át lehet vinni. Az egyszerű transzportegységek létjogosultsága is megkérdőjelezhetetlen, nehézfegyverek (tankok, tüzérség) mozgatásához, lőszer és utánpótlás szállítására minden pályán kötelező legalább kettőt beszerezni. Sajnos a taktikai mélység arra már nem terjed ki, hogy a hegy-erdő-síkság háromszögben a védekezési/támadási mutatók is eltérjenek, de legalább a mozgás hatótávolságára befolyással vannak.

MINDEN ROSSZ ELMÚLIK?

Szeptemberben volt szerencsém a játék bétáját tesztelni, és az irányítás, valamint a történetmesélést élénkítő párbeszédablakok rendesen megtépték az idegeimet. Ehhez képest a történet, bár még nem egy Trónok harca, de azért elviselhető lett, és a néhány renderelt videótól, illetve a sablonarcokkal (nagyarcú rivális, atyáskodó főparancsnok, bájos riporter) lefolytatott dialógusoktól sem muszáj a falra mászni. Persze jó lett volna, ha a bejelölhető válaszokban sugallt különböző elágazások a küldetésekben is megjelennek, de mint tudjuk: kis pénz, kis foci. Az irányításban viszont a King AG végre felfedezte a jobb oldali egérgombot, így a játék ezen része most már szinte tökéletes. A látványról is szívesen írnám, hogy eget rengető, de nem az. Kicsit kopottas, egyszerű, izometrikus jószág, ahol a rakétás egységek tüzelési fázisai lettek kidomborítva, mert abból könnyebb volt szép animációkat összehozni. A pályaszerkesztők főleg a szigetmotívumokat szerették, így akciózhat a flotta is, a hidakkal pedig a szárazföldi fegyvernem is megkapja a maga kötelező extráit.

A Battle World Kronos egy eltűnőben lévő műfajba igyekszik életet lehelni, új ötletekkel és kőkemény kihívással.

MENNYI IS?

Az értékelésnél szokás szerint nagy bajban vagyok, ugyanis ez egy nagyon szűk rétegnek szóló játék, ami néhol remek, ötletes, majdhogynem mesteri, csak épp a körítés hibádzik, no meg nem szerencsés ennyire túlnehezíteni és felárazni – a játék ugyanis 30 euró a Steamen. A multiplayer szintén nem üt nagyot, pedig a hajdani Play by Email rendszerre hajaz, azaz a saját köröd után a meccset addig jegeli a központi szerver, amíg az ellenfeled be nem lép, és a válaszlépéseit el nem küldi. Ez lehet öt perc múlva, vagy akár holnap is, ami elméletben jól hangzik, gyakorlatilag viszont a meccsek hetekig elhúzódnak, miközben a türelem manapság már nem a legalapvetőbb emberi erény.

ÉRTÉKELÉS

TIKA

GÉPIGÉNY

CPU 2 GHz Dual-Core, 2 GB RAM, DirectX 9.0c komp. VGA (256 MB VRAM), 3 GB HDD

Egy kellemes, múltidézős hexás játék, amely ügyesen kombinálta új ötletekkel a műfaj alapköveit. A gond csak az, hogy ez egy haldokló műfaj, a Kronos meg egy ceruzaelem, és ide legalább XCOM kaliberű defibrillátor kellene.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Taktikailag mindent tud, okos (kitűnő az MI), kifejezetten fogyasztható a tartalom, remekül balanszírozott egységek és ötletes pályák.

KONTRA

A skálázható nehézségi fok hiánya a legszembetűnőbb, de lehetne látványosabb és igényesebb a kivitelezés – csak persze nem ennyi pénzből.

70%

DOKKOLÓ GYORSTALPALÓ

A szállítóhajók csak a már elfoglalt kikötőkben tudnak kirakodni, és ne az épületet célozd, ahogy a logika diktálná, hanem a mólók alá eső hatszögekre navigálj, aztán az épületre kattintva lehet kipakolni a szállítmányt. A berakodásnál viszont a hajót a két móló által közrefogott terület parthoz legközelebb eső hexére tedd, a járműveket aztán az épületből egyesével rá a hajóra.

D-NAP

A partraszállásos küldetéseknél használd ki a Barracudák nagy hatótávolságú rakétáit. Büntetlenül körbehajózhatod a partvidéket, és minden, a hatótávba eső üteget, egységet szétbombázhatsz velük. Egyetlen okosság van: közvetlenül a part mellé ne nagyon parkolj, mert a szárazföldi egységek akkor is támadhatják a szomszédos hexet, ha az történetesen a vízben van.

AIRFORCE VAN

A repülőgépeknek két ellensége van, a mobil légvédelmi ütegek és a telepített (gömb alakú) rakétakilövők, így aztán a célterületre addig be se szagolj, amíg ezeket nem semlegesítetted. A légierő kiemelt célpontjai a turretek (fix állások), ezeket nagyon jó hatásfokkal sebzik, ugyanígy a tankokat és a tüzérséget is. Továbbá ne felejtsd el éberen figyelni az üzemanyagot bevetés közben!

TRANSZPORTÁLJ!

Minden elfoglalt depóban nézz szét, legtöbbször néhány egység lesz a jutalom, vagy némi nyersanyag. Utóbbit a hátad mögött hagyott dokkokból, raktárakból célszerű rögtön transzportokra pakolni és útnak indítani a frontvonal felé; a célállomás lehet majd egy termelőegység, de mint a cikkben is említettem, inkább javítóbázist létesíts a fronthoz legközelebb eső depóban.

DRAKULA NEM HALOTT, ÉS NEM ÉLVEZI

Castlevania
Lords of Shadow 2

[ÍRTA WILSON] Aki annak idején a konzolos változattal kezdte a játékot, három évet várhatott a folytatásra, míg a PC tulajoknak csupán pár hónapig kellett nyugton maradniuk a Lords of Shadow 2 érkeztéig. Végre kiderül, hogy miképp folytatódnak a zseniális előd által levegőben hagyott események.

Amennyiben a pontszámokat összesítő Metacriticet vesszük alapul, azt mondhatnánk, hogy a Castlevania: Lords of Shadow a maga 83%-os átlagértékével (ezt az Xbox 360-as változat mondhatja magáénak) remek, de nem maradandó játéknak minősül. Ha e mellé elolvassuk a teszteket, melyekben negatívumként szinte kizárólagosan a műfaj többi képviselőjétől kölcsönvett ötleteket említik, akkor sem leszünk előrébb azt illetően, hogy igazi klasszikus-e a Lords of Shadow. Hogy játéktörténeti mérföldkő, az vitathatatlan, hiszen ez volt az első olyan Castlevania a széria évtizedes történetében, ami nem használhatatlan 3D-s megoldásokkal fárasztotta a játékosokat. Az épkézláb kivitelezés pedig meg is hozta gyümölcsét, hiszen a játék sikeres lett. Annyira sikeres, amennyire senki nem várta: egy újonc, teljesen zöldfülű, nem éppen a játékfejlesztés Mekkájából, Spanyolországból származó csapat megcsinálta a lehetetlent, azt a feladatot, amire korábban vagy senki nem volt képes, vagy senki nem akarta beválalni. A sikernek azonban megvannak a maga hátrányai: a szinte biztosan berendelésre kerülő folytatások esetében az elvárások már-már vállalhatatlanul magasak,

ADATOK

KIADÓ
MercurySteam

FEJLESZTŐ
Konami

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

INFO

A Castlevania: Lords of Shadow 2 2014. február 25-én jelenik meg PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra. A játék egyaránt megvásárolható dobozos és digitális formában, de a cikkünk készültekor még nem rendelkeztünk hivatalos információval a várható árakról.

különösen, ha arról a franchise-ról van szó, ami a maga idejében (a Metroiddal karöltve) tulajdonképpen egy teljesen új stílusnak adott életet. És most ezt kellett volna tökéletesíteni.

A GONOSZ HALOTTAK

A gonosz kipusztíthatatlan, és mindent túlél. Utóbbi tényállással csupán az a probléma, hogy a sötét erőket tűzzel-vassal és megszentelt ostorral irtó Gabriel a LoS végére maga lett a nagybetűs gonosz: drámai kalandja végén a vérszívó vámpírok istenévé változva, Drakulaként kezdte rettegésben tartani azokat, akiket élete során végig védelmezett. Hiába azonban az emberfeletti hatalom, idővel Gabriel körmére is rácsapnak: a Lords of Shadow 2 elején az ellenlábasaink egy gigantikus, több száz méter magas, gépesített szörnyeteggel és felszentelt démonűző katonák százaival igyekeznek pontot tenni hősünk életének végére. Az ostrom ugyan elbukik, ám Drakula sem ússza meg ép bőrrel. A szövevényes, animált képregénnyel elmesélt előtörténet mesterien vonja be a Castlevania-mitológia legfontosabb szereplőit (Simont, Alucardot) az aktuális történetbe, és a régi ismerősök együttes erővel náspángolják el a vérszívók királyát.

Az első epizód stáblistájának vége (ami itt a második fejezet eleje) azonban egyáltalán nem hazudott: nem csupán Gabriel élte túl a Lords of Shadow észveszejtően hosszú és kacifántos kalandját, de hű társa és mentora, Zobek is, aki sokáig tartó keresgélés után bukkant rá az addig koporsóban szunnyadó Drakulára. A téli álom túlságosan is hosszúra nyúlt: évszázadok teltek el a Lords of Shadow eseményei óta, a fővámpír pedig félholt állapotban, csontig soványodva mászik elő rejtekéből, hogy egy teljesen

Csak mert fiatal vagy, az öreg Drakula nem fog kegyelmezni neked. De nem ám…

ZÁRKÓZZ FEL!

TESZT

Ha kíváncsi vagy a Castlevania: Lords of Shadow PC-s verziójáról írt 2013-as tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/castlevania-los

Ismert hangok az ismert arcok mögött

A Konami és a MercurySteam semmit nem tagadott meg a Lords of Shadow 2-től: nem elég, hogy a zenét a legendás Abbey Roadon rögzítették, de a fontosabb szereplőknek is híres színészek kölcsönzik a hangjukat (van, aki nem is először). Lássuk néhány ismertebb „hangot":

Zobek

Színész: Patrick Stewart
Kor: 73
Született: Yorkshire, Anglia
Filmjei: Star Trek: The Next Generation, X-Men
Játékai: Star Trek: Legacy, Castlevania: Lords of Shadow, The ELder Scrolls IV: Oblivion,

Drakula

Színész: Robert Carlyle
Kor: 52
Született: Glasgow, Skócia
Filmjei: Alul semmi, Trainspotting, A világ nem elég
Játékai: Castlevania: Lords of Shadow, Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate

Victor

Színész: Anthony Howell
Kor: 43
Született: Lake District, Anglia
Filmjei: Hawking, Foyle háborúja, Dracula
Játékai: Nem szerepelt még komolyabb videojátékban, mint szinkronhang.

modern városban találja magát, ahol már nem ő az úr. Ráadásul a legősibb gonosz, minden rosszfiúk legrosszabbika, maga a Sátán készül visszatérni, hogy megmutassa az emberiségnek, van bizony nagyobb probléma annál, ha nincs térerő, vagy elfogy a boltban az akciós chips. Amikor démonok lepik el az utcát, akkor lépni kell, így Drakula Zobekkel szövetkezve ered a sátán segítőinek nyomába, hogy még azelőtt megakadályozzák az ördögi terveket, mielőtt a setét nagyúr ténylegesen is elérné a Földet.

DRAKULA NYOMÁBAN

Hogy a modern világ és a Castlevania-sorozat gótikus környezete miként hangolható össze, az már 2010 óta komoly és égető kérdés, de a válaszra egészen mostanáig kellett várni. Röviden és tömören: nem mindig jól, azonban ha figyelembe vesszük, hogy az elődöt ért egyik legnagyobb kritika annak teljes linearitása volt, beláthatjuk, hogy a váltásra valamelyest tényleg szükség volt. A Castlevania ugyanis mindig a felfedezésről szólt, a helyszínek bebarangolásáról, a képességek arzenáljának kihasználásáról, a járatlan utak felfedezéséről, és persze egy szövevényes történet felgöngyölítéséről.

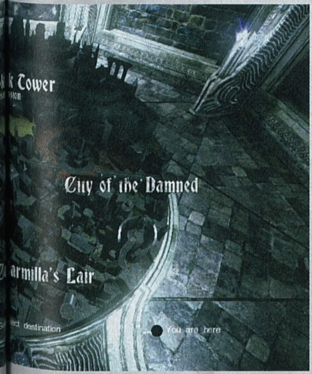
Ebből a felsorolásból a folytatás esetében gyakorlatilag mindent kipipálhatunk: a Lords of Shadow 2 sztoriját nem húzzák annyira madzagon... csak az első tíz órában. Nagyjából ennyi idő kell ugyanis ahhoz, hogy Drakula visszanyerje a képességeinek zömét, és megkapja a szabad utazás lehetőségét. Erre (a hordozható epizódokhoz hasonlóan) most is a térképtermekbe vonulva van lehetőség, innen teleportálhatunk a legfontosabb helyszínekre, méghozzá térben és időben. És ez nem elírás: a váltakozó idősíkoknak köszönhetően két teljesen eltérő világot kapunk, térben hiába vagyunk ugyanazon a helyen, a múlt és jelen miatt minden pályából kétféle verzióval találkozhatunk. Az idősíkok között a játéktér rögzített átjáróin keresztül mozoghatunk, Drakula ezek segítségével mászhat vissza a szebb napokat látott kastélya romjai közé, hogy ott rég látott ismerősökkel, ellenségekkel, és az évszázadok során hátrahagyott képességekkel találkozzon. Egyértelműen a múltba kalauzoló részek a Lord of Shadows 2 legerősebb pillanatai, mégpedig azért, mert a MercurySteamnél dolgoznak a játékipar legjobb grafikusai. Poligonszámban, effektekben sokkal jobbak is vannak náluk, de a művészi dizájnban, az általános látványvilágot meghatározó területen egész egyszerűen senki sem említhető velük egy lapon. Minden helyszín, minden terem, minden tereptárgy és ruhadarab olyan, mintha egy múzeumból pottyant volna a képernyőre. A játék során hihetetlenül részletgazdag és eszméletlenül díszes elemek százai gondoskodnak arról, hogy az ember minden percben meglepődjön, és várja, hogy mi jön legközelebb.

Ez már nem is harc, hanem tánc. Mi persze nem szeretnénk, ha Drakula hívna keringőzni...

AZ ÚJ VILÁG

Mindez viszont már nem mondható el a modern részekről, ahol a pályadizájn a totális középszerűség szintjét is csak alulról képes megütni. Bár a kültéri helyszínek esetében jól sült el a gótikus stílus keverése a modern indusztriális elemekkel, az épületekbe tévedve már csöppet sem ilyen kellemes a helyzet. A fémes felületek egyhangúságát nem töri meg szinte semmi, és ez a környezet valahogy teljesen idegen az egész a Castlevania-sorozattól – az például egyenesen nevetséges, hogy Drakula milyen sok időt tölt a liftekben, amik teljesen úgy néznek ki, mint egy bevásárlóközpont hasonló gépezetei.

Érezhették ezt a spanyolok is, akik az előd üresjárataiból tanulva úgy gondolták, hogy a sorozatban eddig nem látott betétekkel törik meg a monotonitást. A modern világ esetében ez szinte kizárólagosan a patkánnyá változást és az ellenfelek közti lopakodást jelenti, amely az első két alkalommal még tényleg egy marha látványos és újító dolog,



Merre tovább...?

Habár már a Lords of Shadow 2 megjelenése előtt bejelentették, hogy a következő Castlevania-epizódot már nem a MercurySteam készíti, ettől még nem értjük, hogy miért hagyja el a csapat a szériát. A spanyol gárda játéktörténelmet írt az első működő, és kifejezetten fantasztikus 3D-s Castlevaniával, és a LOS 2 esetében sincs ok panaszra. A játék producere, Dave Cox szerint „ha valamit mondani akarsz, mondd el, aztán fogd be", és ők már mindent elmondtak a Castlevania mítoszon belül, amit csak akartak. Mit fog akkor a MercurySteam legközelebb csinálni? Lehet, hogy egy másik Konami-sorozatot kapnak meg. Cox korábban már többször is beszélt arról, hogy érdekelné egy Contra-reboot, és a szebb napokat látott Silent Hill is megérdemelne egy méltó epizódot. Mi az utóbbit tartjuk esélyesnek: a modern környezetben és a fura szörnyekben már van tapasztalatuk a LoS 2-nek hála, ráadásul több olyan jelenet is szerepel a játékban, amit akár változtatás nélkül be lehetne rakni a Silent Hillbe!

Nem elég, hogy elvesztette a képességei egy részét, de még az időben is kénytelen utazgatni. Nem csoda, hogy Drakula olyan morcos. Az öreg ördög helyében mi kétszer is meggondoltuk volna, hogy ujjat húzzunk vele!

viszont mikor egyetlen pályarész esetében is legalább háromszor kell alkalmazni, akkor már nem csak a varázsát veszti el ez a funkció, de a néha egyáltalán nem egyértelmű feladatok miatt még jól fel is idegesíti a játékost. Drakula ugyanis nem boldogul csak úgy a Warhammer világát idéző, hegyomlásnyi páncélos katonákkal, az ilyen típusú ellenfeleket csak hátulról cserkészheti be, megszállva őket, rájuk kényszerítve a saját akaratát. És sajnos az a nagy harci helyzet, hogy az ilyen jelenetek és a modern világ területei vannak túlsúlyban. Amikor a múlt gótikus díszletek között kalandozunk, a folytatásnak nemhogy sikerül elérni a Lords of Shadow színvonalát, de látványban és hangulatban még túl is szárnyalja azt. Viszont ezekből a részekből van kevesebb, és emiatt fáj is egy kicsit a szívünk, hiszen a különleges, dark fantasy hangulat már csak nyomokban található meg a játékban, és a monumentalitás is teljesen a háttérbe szorult. Hatalmas, több képernyőt betöltő főellenfelekkel csak elvétve találkozhatunk, és maguk a helyszínek is emberméretűre zsugorodtak, ami az előd felejthetetlen monstrumai után kifejezetten nagy csalódás.

Vannak dolgok, amiket egyáltalán nem szerettünk az új Castlevaniában, de ennek ellenére ez egy remek folytatás!

EReSZD EL A HAJAM

Ám ha volt olyan játékelem, amit egész egyszerűen nem lehetett elrontani, csak jobbá tenni, akkor az mindenképp a harcrendszer, és az eltelt három év alatt ez tényleg sokat fejlődött, még úgy is, hogy maga a keret egy cseppet sem változott – Drakulának most is minden alkalommal többszörös túlerőt kell legyőznie. Kezdetben csak pár nagyobb ütést bevinni képes démon leselkedik a főszereplőre, később azonban shotgunt és gránátvetőt (!) kezelő rusnyaságokkal, jetpackkel felszerelt, Tommy géppisztolyt forgató emberekkel, az európai mitológiából átemelt medúzákkal és kosszörnyekkel gyűlik meg a bajunk. Ezek a lények sokat tudnak sebezni, és mindegyiküknek van kivédhetetlen (de elkerülhető) támadása, továbbá nem hagynak pihenőidőt, egyszerre mindig többen támadnak. Drakulát persze nem kell félteni: bár az első rész harci keresztje már a múlté (a Sátánt is csak azért akarja lepofozni, hogy visszaszerezze az örök halállal kecsegtető eszközt), ezúttal már három fegyvere is akad. Ebből a legfontosabb még mindig az ostor, amivel egy adott célszemélyt, vagy egy kisebb tömeget is kezelésbe tudunk venni. Ezt egészíti ki a Void Sword és a Chaos Claws. Előbbivel most is az életerő tölthető vissza, míg utóbbival páncélokat és pajzsokat bonthatunk le, ráadásként pedig akár még extra támadóerőt is szerezhetünk általa. Hogy miért a feltételes

5 nagy újítás a Lords of Shadow 2-ben

1. Nyitott világ

Az első rész százszázalékosan lineáris volt, az újabb helyszínek a történet előrehaladtával nyíltak meg, és a csőszerű felépítés miatt még csak a kijelölt útvonalról sem lehetett letérni. Ez most már nincs teljesen így, a sztori felénél szabadon lehet lépkedni a térkép főbb pontjai között, és mellékküldetések, továbbá korábban elérhetetlen helyszínek várnak Drakulára.

2. Kötetlen kamera

Az első rész egyik legidegesítőbb része az volt, mikor a rögzített kameraállásokat sikerült a létező legrosszabb helyre bepakolni. Vagy nem lehetett rendesen belátni a pályát, vagy kitakarta az akciót egy fal, de néha az is előfordult, hogy a nézőpontváltás miatt teljesen megkergült az irányítás, és felborultak az irányok. Ez most már nem fordulhat elő, a LOS 2-ben teljesen szabadon mozgatható a kamera, és csak a harcok esetében hajlamos önálló életre kelni.

3. Fókuszmérő

Habár már az első részben is volt a fókuszmérőhöz hasonló mutató, annak működése most teljesen megváltozott. A Void és a Chaos fegyverek használatához ezúttal is az ellenfelekből kinyert energiagömbökre van szükség, ezek azonban kizárólag akkor esnek ki, ha Drakulát egészen addig nem üti meg senki, míg teljesen fel nem töltődik a fókuszkijelző. Ha csak egyvalaki is megsuhintja, a számláló teljesen nullázódik, és lehet kezdeni elölről...

4. Drakula pozitív szereplő

Nem akarunk senkit megtéveszteni: a vámpírok nem jó teremtmények, és a Lords of Shadow során Gabriel sem viselkedett éppen szentként. Arra pedig végképp nem számíthattunk, hogy ő maga lesz az a gonosz, akit a Castlevania-sorozat több évtizedes történetében minden egyes alkalommal le kellett vernünk. Arra azonban még soha sem volt példa, hogy Drakula hős legyen, márpedig a Lords of Shadow 2-ben ő az, aki megmentheti a világot a pusztulástól!

5. Nincs Kodzsima

Három hatalmas meglepetés övezte a Lords of Shadow-t: a létezése, a mögötte álló fejlesztőcsapat személye, és a producer neve. Arra ugyanis senki sem volt felkészülve, hogy a Konami a hatalmas bukások után még mer egy esélyt adni a 3D-s Castlevaniának, ráadásul egy olyan totálisan ismeretlen és tapasztalatlan fejlesztőcsapattal, mint a spanyol MercurySteam. A végeredményt látva hálásak lehetünk a bátorságukért, és már azt is tudjuk, hogy mit látott bennük a legendás Kodzsima!

Viszlát, QTE!

Ugye mindenki került már olyan helyzetbe, hogy legyőzött egy bosst, kezét az ölébe rakta, hogy aztán egy teljesen váratlan QTE-jelenet elbukása miatt visszakerüljön a harc legelejére? Ez a Lords of Shadow 2-ben nem történhet meg, ugyanis ez az első játék, ahol teljes egészében ki lehet kapcsolni napjaink pestisét, így a történet egyetlen pontján sem kell gombnyomogatásba bonyolódni!

Vajon az öreg Zobeket a cigi viszi majd a sírba, vagy esetleg valami egészen más...?

mód? Mert az utóbbi két fegyver működtetéséhez ismét mágikus gömbök megszerzésére van szükség, ezek viszont már csak és kizárólag akkor esnek ki az ellenfelekből, ha a képernyő alján található fókuszmérő teljesen feltöltődik – amennyiben Drakulát már azelőtt megütik, hogy ez megtörténne, a számláló nullázódik, és lehet kezdeni az egészet elölről. Éppen ezért már nem lehet agyatlanul püfölni a könnyű és a nehéz támadás gombját: kombókba kell fűzni a csapásokat, mindeközben pedig nem árt folyamatosan védekezni és elgurulni. Természetesen, ahogy a múltban, úgy most is adott a lehetőség a mozdulatok továbbfejlesztésére. A három fegyverhez rendelt három külön képességfán ötvennél is több mező várja, hogy rájuk költsük a drágán megszerzett pontokat, és ezek szinte mindegyike több szinten át javítható, sőt: amennyiben egy adott mozdulatsort a szokásosnál többször használunk, akkor felgyülemlik egyfajta erő, ami átküldhető a hozzá tartozó fegyverhez, így növelve annak sebzését. Éppen ezért a Lords of Shadow 2 harcai sokkal inkább hasonlítanak egy extrém sebességgel zajló táncra, mintsem eszetlen kaszabolásra, és pont ezért olyan izgalmas, olyan változatos minden összecsapás, még ha maguk az ellenfelek nem is változnak. Az élmény főleg a kevéske bossfight esetében meghatározó, mivel a MercurySteam ezen a téren bizonyos szempontból felülmúlta önmagát. Bár monumentális lényből nagyon kevés van, maguk az összecsapások sokkal ötletesebbek és változatosabbak, mint korábban. Szinte az összes fontosabb képességet be kell vetni a siker érdekében, és nincs olyan főgonosz, akinek ne lenne több támadási fázisa, így még a legkönnyebb leverése is hosszú percekig tart, ez az idő pedig úgy nő, ahogy egyre több fortélyt tanul meg Drakula. Egy ponton túl már robbanótölteteket hajigálhat, rövid időre megfagyaszthat egy-egy célpontot, vagy akár köddé is válhat. Ezen képességek mindegyike aztán a helyszínek felfedezése során is kötelezően használandó, így az előrejutás már nemcsak abból áll, hogy kinyitjuk a szükséges ajtót, az átjárókat meg is kell találni!

GÓTIKUS SZIMFÓNIA

Unatkozni, ásítozni senki sem fog. Már maga a fő történet is legalább 25 órás, és ezt még kiegészíti a Lords of Shadow 2 újítása, a mellékküldetések bevezetése, melyeknek hála tényleg keresztül-kasul be kell járni az összes helyszínt. Felfedezni pedig megéri, már csak a látvány miatt is: a tesztverzióul szolgáló PlayStation 3-as változat is úgy nézett ki, mint konzolon korábban még semmi, maximum a jóval nagyobb költségvetésű, platformexkluzív God of War 3 tudta ezt a színvonalat megközelíteni. A játék egész egyszerűen meseszép, a gótikus helyszínek mesteriek, maguk a karakterek pedig már-már annyira életszerűek, mint az Xbox One-ra megjelent Ryse-ban – a látványt pedig a nagyzenekarral rögzített zenei anyag teszi igazán felejthetetlenné. A hanganyagért felelős Óscar Araujo ugyanis egy két lábon járó zseni. A spanyol zeneszerző a muzikalitás bölcsőjében, az Abbey Roadon rögzítette minden idők egyik legfantasztikusabb vámpírszimfóniáját, amely nemhogy kifogástalanul kiegészíti a vérbő képi világot, de egyenesen a halhatatlanságig repíti azt.

És hogy maga a játék elkönyvelhető-e instant klasszikusnak? Semmiképp. Elődjéhez képest kettőt lép előre, egyet hátra. A Lords of Shadow 2 sokkal intenzívebb, sokkal feszesebb, mint az első rész, ehhez azonban az kellett, hogy feláldozza a korábbi epizód monumentalitását. A sorozattól idegen modern környezet inkább ártott neki, mintsem használt, és a kevésbé csőszerű, de ettől még lineáris helyszínek sem annyira nyitottak, mint ahogy azt sokan várták. De a fejlődés kézzel fogható, és látható, hogy a MercurySteam napjaink egyik legtehetségesebb, legszínvonalasabb brigádja, akikről a jövőben még biztos hallunk, ha nem is a Castlevania, de egy másik Konami-sorozat kapcsán biztosan – ha pedig megkapnák a Darksiders-sorozat jogait, akkor egyértelműen ők lennének a műfaj koronázatlan királyai!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual-Core 2,2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce GT 330 vagy Radeon HD 3600 szériás 512 MB VGA, 8 GB HDD

A modern helyszínek sivárságát nem tudja teljesen kompenzálni a gótikus környezet kifogástalansága, de a LoS2 még így is egy remek folytatás lett.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **99%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Elképesztő látványvilág, hihetetlen zene, makulátlan harcok, díszes környezet.

KONTRA

Gyatra, teljesen sablonos, a Castlevania hangulatából teljesen kilógó modern helyszínek, erőltetett játékbetétek.

85%

Habár a Lords of Shadow 2-nek vannak gyenge, helyenként egyenesen frusztráló elemei, a zseniális bossharcok még ezeket a hibákat is képesek elfeledtetni velünk!

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/castlevania

MERT RÉGEN MINDEN JOBB VOLT

Might & Magic X: LEGACY

[ÍRTA CHRIS] **Dungeon Master, Eye of the Beholder, Lands of Lore. Ezek az úgynevezett dungeon crawler játékok, melyek milliók életét tették varázslatosabbá. De mindennek már 20 éve. Egyáltalán akad itt még olyan, aki emlékszik rájuk?**

Van úgy, hogy elegünk lesz a modern videojáték-ipar termékeiből, és könnyes szemmel emlékezünk vissza a 10-20 évvel ezelőtti játékokra. Elővesszünk egy emulátort, megnézünk a YouTube-on egy amigás videót, vagy épp ekézzük a mai trendeket. „Milyen jó volt az NFS Underground" – elmélkedünk a vadiúj Rivalst vizslatva. „Skyrim, ugyan már! Láttad volna a Lands of Lore-t!" – győzködjük az ismerőseinket, bizonygatva, hogy régen minden jobb volt. Talán van is ebben valami. Talán tényleg jobb egy Eye of the Beholder, mint egy Dragon Age. Tény, hogy ízlésről nincs értelme vitatkozni, ráadásul az emlékeinket sokszor megszépíti az idő, és mikor újra feltelepítjük a Good Old Gamesen vásárolt retró csodákat, bizony hamar rájövünk, hogy az esetek nagy többségében előnyére változott a legtöbb műfaj. De akkor mit keres egy olyan játék a piacon, mint a Might & Magic X: Legacy? Mi ez, ha nem visszalépés?

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**

FEJLESZTŐ **Ubisoft**

MŰFAJ **dungeon crawler /szerepjáték**

MULTI **nincs**

INFO

A Might & Magic X: Legacy 2014. január 23-án jelent meg, kizárólag PC-re. A Steamen 25 euróért lehet beszerezni, míg a dobozos változat 8.000 forintért vásárolható meg. A játék minden esetben a Uplay nevű keretprogramból fog elindulni.

JÁTÉK A NINDZSAFILMEK ÉS MAGNÓKAZETTÁK KORÁBÓL

Talán nincs még egy olyan nagy kiadó a piacon, mint a Ubisoft, amely bátran bevállal olyan alkotásokat, melyek kifejezetten a '90-es években nevelkedett játékosoknak szólnak. Ott van ugye a Far Cry 3: Blood Dragon, illetve jelen tesztünk alanya, a Legacy, ami az úgynevezett dungeon crawlerek népes családját gazdagítja. Azt a családot, ami nagyjából 15-20 éve teljesen kihalt, majd a Legend of Grimrocknak köszönhetően a 2012-ben meglepő módon újraéledt. A cím közepén formálódó római tízes szám senkit ne tévesszen meg: a Might & Magic sorozat 1986 óta van jelen a piacon, és azóta több mint két tucat részt ismerhettek meg a szerepjátékokra, vagy a Heroes-sorozatnak köszönhetően a stratégiákra éhes játékosok. A letűnt korok emlékét idéző szerepjátékos vonal viszont már jó pár éve alussza téli álmát, éppen ezért kicsit furcsán fogadtuk a hírt, hogy újabb fejezet van készülőben. A nemrégiben új erőre kapott retróhullám fényében viszont nem tűnt teljesen elvetéltnek az ötlet, hiszen a Grimrock bebizonyította, hogy még ma is van igény a dungeon crawlerekre.

A VARÁZSLÓ, A HARCOS ÉS A ZSIVÁNY

A Legacy receptje nemcsak régi, de egyszerű alapokon nyugszik. Adott ugyebár egy négyfős kalandorcsapat, ami a szokásos, mondhatni klisés mesehősökből áll össze. A játékot indíthatjuk előre generált kompániával, vagy létrehozhatunk sajátot a hagyományos fantasyfigurákból válogatva: kreálhatunk törpe harcost, elf íjászt, ember varázslót, elf druidát, bármit, ami ilyenkor dukál. Ezután meghatározhatjuk szereplőink képességeit, tulajdonságpontokat osztogathatunk szét köztük, majd irány a játéktér, ami lényegében egy négyzethálós rács, ahol négy irányba lépkedve kell felfedeznünk a közeli városokat, a katakombákat és barlangokat. Ez a rendszer a régi dungeon crawler játékok alapja, ezt ülteti át mai formába a Legacy. Bár a történet eleinte korlátozza a bejárható terület méretét, később kinyílik a hatalmas világ, és egészen óriási távolságokat tehetünk meg a hőseinkkel, közben pedig a szokásos szerepjátékos elemek sokaságával leszünk elfoglalva. Ládákat nyitogatunk, kincset gyűjtünk, nem játékos karakterekkel beszélgetünk, küldetéseket veszünk fel és hajtunk végre, továbbá rengeteget harcolunk a programban található több tucatnyi szörnytípus valamelyikével. Ahogy a játékmenet, úgy a harc is a '90-es éveket idézi, tehát minden küzdelem körökre osztott rendszerben zajlik, és mindig csak annyi ellenféllel kell egyszerre megküzdenünk, amennyi befér az előttünk vagy mellettünk lévő zsebkendőnyi területre. Ám pont a harcrendszer a Legacy egyik leggyengébb eleme, ugyanis pár óra elteltével minden csata rettentően repetitívvé és unalmassá válik, főleg azt követően, hogy a varázsolni képes karaktereinkkel elérjük azt a képzettségi szintet, mikor szert teszünk pár egészen brutális képességre (van például olyan védőmágia, amit magunkra téve alig tudnak sebzést okozni a szörnyek). Ezen a ponton a kihívás és az élvezeti faktor bizony meredeken zuhanni kezd – szerencsére nem annyira, hogy az örök uninstall mezőkre küldjük a játékot, és ez főleg annak köszönhető, hogy küldetésből és bejárható területekből rengeteg akad, az idősebb játékosokat pedig hamar magával ragadja a megannyi titkos szoba megtalálása és apróbb logikai elemek megfejtése. Ez

A program ékes magyar nyelven szól hozzánk, ami sokaknak segíthet a teljes beleélésben...

A Might & Magic X: Legacy sok szempontból tényleg valódi időutazás, így főleg a fanatikusok lelnek majd élvezetet benne.

Aki nem elégszik meg a játékmenet retró mivoltával, az a látványt is átállíthatja „klasszikus", pixelkockás nézetbe, így idézve meg a régi időket

Magyar felirat!

A Ubisoft jó szokásához híven ezúttal is készített magyar feliratot a játékához, így azok is bátran elmerülhetnek a Might & Magic X: Legacy világában, akik esetleg hadilábon állnak az angol nyelvvel. A lokalizáció ugyan messze nem tökéletes, de azért megállja a helyét, és örülhetünk, hogy van még nagy kiadó, amely nem feledkezik meg a magyar játékosokról.

TIPPEK, TRÜKKÖK

PARTYTIME

Bár a játékot indíthatjuk előre generált csapattal is, ezt nem igazán ajánljuk. Inkább készítsünk sajátot, ami a következő karakterekből álljon: kell egy harcos, akinek ereje van, ezután egy sebzésosztó (például egy két egykezes fegyvert forgató elf), plusz még egy sebzésosztó varázsló (levegő és tűz javasolt), valamint egy druida (föld- és vízmágia ismeretekkel).

TÁRSAK A BAJBAN

A négyfős csapatunk mellé mindig felvehetünk két társat is, akik valamilyen passzív bónuszt nyújtanak számunkra. Akad kereskedő, akitől varázsitalokat vásárolhatunk, szakács, akinek köszönhetően kipihenten ébredünk táborverés után, vagy olyan, aki ha velünk tart, megnövekedik a kapott tapasztalati pontok száma. Használjátok ki ezt a lehetőséget mindenképpen!

TITKOS JÁRATOK

Amennyiben hőseinknek magas az érzékelés képessége, rengeteg titkos járatot fedezhetünk fel velük a kalandozásaink során. Figyeljünk oda, ha megjegyzéseket tesznek a környezetre, és ilyenkor nézzünk körbe, melyik fal mögött található titkos átjáró. Ezekből három típussal találkozhatunk, és mindegyiket más-más képességű karakterrel lehet könnyen kinyitni.

HARCKÉSZÜLTSÉG

A harc nagyon egyszerűen működik a játékban, csupán arra kell odafigyelnünk, hogy úgy helyezkedjünk el, hogy oldalról vagy hátulról ne közelíthessenek meg minket az ellenfelek. Helyezkedjünk úgy, hogy kénytelenek legyenek besétálni elénk, vagy vonuljunk vissza olyan járatokba, ahová „behúzhatjuk" őket. Fontos továbbá, hogy folyamatosan használjunk területi varázslatokat és regenerációt.

ÁLDÁS RÁTOK!

Kalandunk elején rengeteg olyan területre tévedhetünk be, melyeknél a program kiírja, hogy csak bizonyos áldással juthatunk át rajtuk. Ilyen áldásokat a történet végigjátszása során szerezhetünk (pl. vízen járás), szóval ne aggódjunk túlságosan, ha elsőre nem tudunk eljutni mindenhova. Később térjünk vissza, és nézzünk szét a korábban „lezárt" helyeken is.

EREKLYEVADÁSZ

A Legacy végigjátszása során rengeteg titkos barlangba, nehezen elérhető katakombába juthatunk el, melyek mélyén nagyon ritka, ereklyének nevezett tárgyakat találhatunk. Ezek olyan fegyverek vagy páncélok, melyek velünk együtt szintet is lépnek, és így egyre több extra képességet biztosítanak számunkra. Ilyen tárgyból legalább egy tucatnyi létezik a játékban, érdemes felkutatni az összeset.

ÁJULÁS, BÉNULÁS

Harc közben előfordulhat, hogy az ellenfél leüti vagy elkábítja a csapattagjainkat. Ez persze nagyon nem jó, mert ezzel nemcsak a csapat hatékonysága romlik, de az ájult tagok így még tapasztalati pontot sem kapnak. Mindig legyen alternatív megoldásunk arra az esetre, ha a gyógyítónkat ütik le, erre ideálisak például a varázstekercsek, amiket bárki használhat, ha szükség van rá.

utóbbiakat mondjuk nem kell túl komolyan venni, legtöbbször csak nyomásérzékelős padlókapcsolók megfelelő sorrendben történő aktiválása lesz a feladatunk, illetve találhatunk pár kincsesládát is, melyek kinyitásához egy fejtörő megoldását kell begépelnünk a képernyőre. Ilyenkor előkerülhetnek a négyzethálós füzetek a fiókok mélyéről, elkezdünk rajzolgatni, hogy milyen sorrendben merre kell lépkedni, vagy hogy a teleportkő hova dob minket. Hangulat a köbön – de az összkép mégsem makulátlan...

A TÉLI FAGYI ÉS A DONALD RÁGÓ

A Legacy valódi retroélményt biztosít, és az egyes elemei olyannyira öregecskék, hogy a játék jó szívvel nem is ajánlható mindenki számára. Akiket például bosszant, hogy oda kell figyelniük a történetre, a küldetések szövegére, ahol mert nincs megjelölve a térképen piros X-szel, hogy hova kell menni, jobb, ha messzire elkerülik ezt a programot. Ezenfelül akadnak még olyan érdekességek, amiket valószínűleg nehezen emészt meg egy, az elmúlt tíz év termésén szocializálódott játékos. Ilyen például a karakterfejlődés, azaz a szakértelmek rendszere, amit a korábbi Might & Magic játékokból örökölt a program. Szakértelmet csak akkor fejleszthetünk, ha tanítókat látogatunk meg, de minden szinthez újabb mestert kell találnunk, akiket ráadásul véletlenszerűen dobáltak szét a készítők a térképen. És ezt csak „súlyosbítja", hogy minden karakternek van legalább 4-5 szakértelme! Kár lenne tagadni: a szintlépést elősegítő karakterek keresgélése sokszor frusztráló időrablás, retró ide vagy oda, ez a megoldás egész egyszerűen feleslegesen nehezíti meg a játékosok életét. Emellett a jártasságok és képességek többségéről is azt mondhatjuk, hogy hasztalanok. Harcossal például lehetetlen tankolni, teljesen felesleges a könnyű- vagy nehézpáncél-

A harc ugyan egy idő után képes monotonná válni, de a ránk törő lények különlegességére és változatosságára nem nagyon lehet panaszunk

ismeret (hiába fejleszted, nem érzékeled az előnyét), és ugyanez igaz az íjászatra, továbbá a varázsiskolák legalább felére.

A játék legnagyobb gyengeségét mégsem a bosszantó játékelemek jelentik, hanem a grafikusmotor. Nem elég ugyanis, hogy a Legacy túl sokat tölt, de esetenként oly mértékű szaggatást produkál, hogy a program egész egyszerűen játszhatatlanná válik. A látvány pedig egyáltalán nem indokolja ezt. A részecskeeffektek például rendkívül gagyik, a bevilágítás és a táj pedig épphogy súrolja a közepes szintet. A játékosmodellekről pedig jobb, ha nem is beszélünk. Ezenfelül bugokról is kénytelenek vagyunk beszámolni; előfordult például, hogy harcban ragadtunk, és emiatt semmit nem tudtunk csinálni, így kénytelenek voltunk egy 2-3 órával régebbi játékállást visszatölteni. Ilyen és ehhez hasonló hibákról szép számban érkeznek visszajelzések a játékosoktól, a Legacy hivatalos fóruma már most tele van panaszkodó topikokkal.

CSAK RAJONGÓKNAK

Éppen ezért még a dungeon crawlerek kedvelőinek is csak óvatosan merjük ajánlani a legújabb Might & Magicet. Ha optimalizálják a grafikusmotort, kigyomlálják a bugokat, illetve megjelennek az első térképek és útmutatók hozzá, bátran ruházzatok be rá, hiszen egy alapvetően szórakoztató játékról van szó. Vannak hibái, de ezeket sokszor képes feledtetni a hangulat. Külön érdekesség egyébként, hogy a program magyar nyelvű lokalizációt is kapott, ami végeredményben jól sikerült, bár helyenként előfordult, hogy ráncoltuk rajta a homlokunkat (például egyaránt gyógyital a manát és az életerőt adó flaskák neve is, így csak az ikonról tudjuk megkülönböztetni őket). A játék egyébként 8000 forintos áron szerezhető be dobozos kivitelben, ami véleményünk szerint egy kicsit több annál, mint amennyit jelenleg ér a program. Pár javítás után viszont könnyen más világításba kerülhetnek a dolgok, hiszen a hibák ellenére a Legacy valóban tartalmas szórakozást nyújt a retró szerepjátékok kedvelőinek.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 DUO E7200 2.5GHz CPU, 4 GB RAM, Nvidia 8800GTX (512 MB) VGA, 8 GB HDD

Amennyiben szereted a retrót, kedveled a hosszú és tartalmas szerepjátékokat, akkor mindenképp próbáld ki a Legacyt. Csak várj még pár hetet a vásárlással.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Hangulatos szerepjáték, amit az idősebb játékosok örömmel fognak órákon át nyüstölni.

KONTRA

Túlbonyolított fejlődési rendszer, továbbá rettenetes szaggatások és bugok sokasága teszi keserűvé a végigjátszást.

80%

TISZTA SZÍVVEL

BROKEN AGE ACT 1

[ÍRTA [redacted]] HA TE, KEDVES OLVASÓ, ŐRZÖL MÉG MAGADBAN VALAMIT A GYERMEKKOR TISZTASÁGÁBÓL, ENGEDD MEG, HOGY JÓSÁGOS NAGYAPÓKÉNT A TÉRDEMRE ÜLTESSELEK, ÉS ELMESÉLJEK NEKED EGY TÖRTÉNETET. EGY TÖRTÉNETET AZ ŐSZINTE GYERMEKKORRÓL, A LÁZADÓ KAMASZÉVEKRŐL. EGY TÖRTÉNETET AZ ÁLMAINKRÓL.

Volt idő, amikor a kalandjátékok nem a puzzle-kről és a pixelvadászatról szóltak. Akkor még nem is voltak pixelek. Az a játék, amelyből egy egész ipar kinőtt, a Colossal Cave Adventure, egy szöveges kaland volt, mely a játékos képzeletére bízott mindent. Aztán persze fejlődött az ipar, megjelentek az első grafikus kalandjátékok, a műfaj pedig egyre jobban eltávolodott a gyökereitől. Szerencsére mindig akadtak nagy mesélők, akik megőriztek valamit az ártatlanság korából. Olyanok, mint Ragnar Tornquist, a felejthetetlen Longest Journey megálmodója, vagy Tim Schafer, akiről Bate egy beszélgetésünk alkalmával azt mondta, hogy talán az egyetlen szimpatikus arc maradt ebben a szakmában. Mélyen egyetértettem vele. Schafer megőrizte azt a bájt, azt a gyermeki rácsodálkozást, amely minden kalandjáték ősszeszenciája. Hiába a bonyolult fejtörők, hiába a csavaros feladványok, ha nincs mögötte „fény", ha nem ragadja el az ember képzeletét, nem repíti őt el egy mesevilágba, ahol bármi megtörténhet, ahol a mindennapok problémái más értelmezést kapnak, ahol megszülethet a CSODA, akkor hiába minden, hiába a bonyolult fejtörők és csavaros feladványok. Sajnos ezt egyre kevesebben értik. Megváltozott körülöttünk a világ, oda az ártatlanság, nyűgös, rohanó felnőtté vált az ipar, az egykori őszinte gyermek, a lázadó kamasz. Kevesen őrzik a fényt, kevesen tudják ma már átadni azt az új generációnak, mely talán már nem is tudja el- és befogadni. Tim Schafer közéjük tartozik. Makacsul ragaszkodik az álmaihoz, csillogó szemében mindig ott ez a bizonyos fény, ez a tűz. De ez a kor nem kedvezett neki. Hiába alkotta meg minden idők egy legcsodálatosabb történetét 1998-ban, a világ értetlenül fogadta. Akkor már felgyorsult a tempó, új csodák csábították a játékosokat, a Grim Fandango megbukott a kasszáknál, a LucasArts pedig végleg lemondott arról a műfajról, amely egykoron a magasba emelte a kiadót. Persze Schafer nem mondott le az álmairól, ám hiába alkotott újabb zseniális művet, a Psychonauts anyagilag ismét sikertelennek bizonyult. Tim azonban makacs ember. Maga köré gyűjtött egy csomó tehetséges fiatalt, megalapította a Double Fine stúdiót, ahol aztán irányítása alatt olyan szerethető programok születtek meg, mint a Stacking vagy a Costume Quest, és amelyekben volt egy közös pont: a gyermeki ártatlanság – az, amelyet elveszni hittünk, de amelyet Tim Schafer olyan makacsul megőrzött ennyi éven át. És amikor 2012 februárjában a világ elé állt, hogy bejelentse: készen áll arra, hogy ismét egy „igazi" kalandjátékot készítsen, több mint 87 ezer játékos hitt neki. Mert hinni kell az álmainkban, bármilyen is a világ körülöttünk.

És hogy miért meséltem el mindezt? Mert erről szól a Broken Age; minden, amit eddig megpróbáltam szavakba önteni, ott van benne, és még annyi minden más. Épp ezért nem fogják sokan megérteni. Mert semmit nem tesz hozzá a műfajhoz, csak

ADATOK

KIADÓ
Double Fine Productions

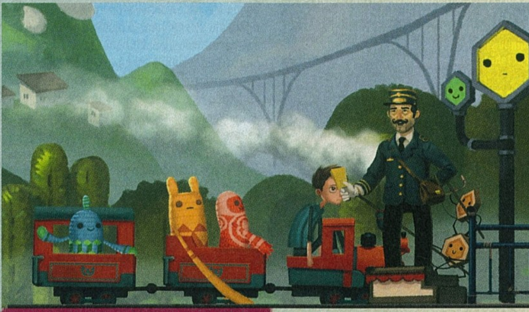
FEJLESZTŐ
Double Fine Productions

MŰFAJ
kalandjáték

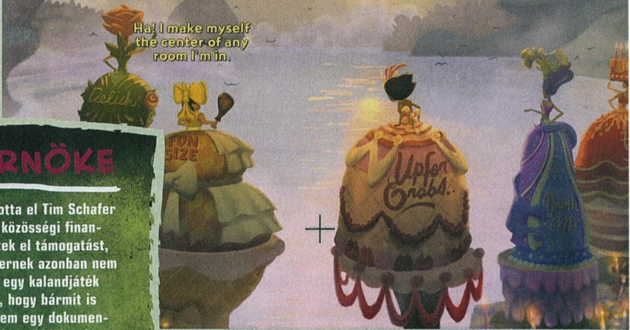
MULTI
nincs

INFO

A Broken Age első része 2018 január 28-án jelent meg a Steamen, a 23,99 eurós ár magába foglalja a később megjelenő második részt is. A PC-s verzió mellett a játék elérhető Macre és Linuxra is, továbbá megvásárolható Androidra és iOS-re is.



A BROKEN AGE OLYAN, MINTHA EGY MESE ELEVENEDNE MEG ELŐTTÜNK...



EGY ÚJ KORSZAK HIRNÖKE

2012. február 9-én minden megváltozott. Ezen a napon indította el Tim Schafer következő kalandjátékának projektoldalát a Kickstarteren. A közösségi finanszírozásra létrehozott portálon kisebb indie címek már nyertek el támogatást, ám még soha senki nem kért játékra 400 ezer dollárt. Schafernek azonban nem volt mit vesztenie. Tudta, hogy bármely kiadót is keresné fel egy kalandjáték ötletével, már a műfaj említése után csomagolhatna, anélkül, hogy bármit is mutatott volna belőle. Igazából nem is a játék volt a cél, hanem egy dokumentumfilm, amelyre százezret szántak, a maradékból remélték, hogy kidolgozhatják Tim ötletét iOS platformra. Kilenc óra alatt meglett a pénz. Egy napon belül a felajánlások összege túllépte az egymillió dollárt. Amikor március 14-én lezárult a gyűjtés, 3.336.371 dolláron állt meg a számláló. Soha a 2009 óta működő portál történetében ekkora összeget nem gyűjtött össze projekt. Ám Tim Schafernek, a lázadó, örök kamasznak sikerült a csoda. 87.142 ember hitt neki, hitt a szemében lobogó tűznek. 87.142 ember hitt az álmaiban.

lemossa róla róla az elmúlt esztendőkben rákent hamis mázat, letépi róla a ráaggatott sallangokat. Mert semmi mást nem csinál, „csak" visszanyúl a gyökerekhez. Mert ez a kalandjáték nem a puzzle-ről és a pixelvadászatról szól. Ez a tűzről szól, az álmainkról, és a világról körülöttünk. Két főszereplője van, két gyermek, akik térben és időben talán messze vannak egymástól, talán nem, az első képkockákból ez még nem derül ki. Egyikük egy lány, Vella, aki élete legjelentősebb (és egyben legutolsó) eseményére készül: hogy áldozat legyen. Békés, álomszerű világát ugyanis rendszeresen felkeresi egy szörny, melynek a falusiak felajánlják a legkiválóbb szüzeiket. Akit felfal, annak családját nagy megbecsülés övezi, akit azonban nem, az egész életére megbélyegzett marad. Ám Vella nem akar megbékélni a sorsával. Benne ott lobog a tűz, amit nagyapja is őriz, abból a korból, amikor még az emberek szembeszálltak démonjaikkal. És Vella fellázad. Elhatározza, hogy megszökik, és legyőzi a gonoszt. Bármi áron. A másik fiatal egy fiú, Shay, aki egy űrhajó foglya. Haldokló világának követe ő, új hazát keresve népének. A rá felügyelő mesterséges intelligencia minden kívánságát lesi, csillagok közt száguldó otthona egy gyermek igazi paradicsoma, ám ő mégsem boldog, hiszen nem szabad; egy luxusbörtönben él, egyik napja ugyanolyan monoton egyhangúságban telik, mint a másik. Ő is lázadni akar, kitörni – és szerencséjére egy rejtélyes, farkaskosztümbe bújt alak, aki valahogy feljutott a hajójára, felkínálja neki ezt a lehetőséget, igazi, világmegmentő kalandot ígérve. A két fiatal között nincs interakció, külön-külön is végigjátszhatod a sztorijukat, vagy váltogathatsz közöttük, rajtad áll, nincs megkötve a kezed. Mert ahogy írtam, ez a játék nem a puzzle-ről és pixelvadászatról szól. Van ugyan minimális tárgygyűjtögetés és kombinálás, van egy-két logikai feladvány, még dialógus-alapú puzzle is, azaz minden, ami erre a zsánerre rárakódott az évek alatt, amitől egy mai játékos kalandjátéknak tekint egy annak nevezett interaktív programot. Ám a Broken Age lényege nem ez, hanem az, ahogy a kirakós darabjai egymás mellé kerülnek, ahogy összeáll a sztori, ahogy hirtelen minden világossá válik, ahogy a homlokodra csapsz, ahogy a homlokodat ráncolod, ahogy tágra nyílt szemmel bámulod a képernyőt, mint egy gyermek a képeskönyv szeme előtt megelevenedő lapjait. A játék képi világa tökéletes társ ebben, ez valóban egy mesekönyv, élénk színekkel, játékos formákkal, kedves humorral, fantasztikus zenével és olyan szinkronhangokkal, mint Elijah Wood, Wil Wheaton, Jennifer Hale vagy Jack Black. És bár a történet cliffhangerrel ér véget, a zárókép tökéletes keretbe foglalja a játékot – olyan mesteri szerkesztés ez, amelyre csak a legnagyobb mesemondók képesek. Amilyen Tim Schafer, az örök gyermek, a lázadó kamasz, aki ragaszkodik az álmaihoz. Aki hiszi, hogy él még a világban olyan ember, akiben még nem hunyt ki a szikra a mostoha körülmények, a változó, rohanó, rideg és elidegenítő világ minden mesterkedése ellenére sem. Ha te is közéjük tartozol, ha te is közénk tartozol, kedves olvasó, a Broken Age a te játékod. Vedd meg, merülj el benne négy varázslatos órára, és állj fel úgy a monitor elől, hogy a te szemedben is újra ott lobog a tűz. Hagyd, hogy megszülessen benned a CSODA, és éld át újra az ártatlan és őszinte gyermekkort, a lázadó kamaszéveket. És higgy az álmaidban. Mert az álmaidat soha, senki nem veheti el tőled.

> **TIM SCHAFER TÖBB MINT 3 MILLIÓ DOLLÁRT KAPOTT EGY ÁLOM MEGVALÓSÍTÁSÁRA, ÉS EGY OLYAN MESTERMŰVET TETT AZ ASZTALRA, AMIRŐL MI ÁLMODTUNK**

SZÁZ ÉS SZÁZ EGYFORMA NAP, SZÁZ ÉS SZÁZ EGYFORMA REGGEL...

HIDD EL, NÉHA MÉG A FELHŐK FELETT LEBEGVE SEM OLYAN VIDÁM AZ ÉLET...

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual Core 1,7 GHz CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 260 / ATI Radeon 4870 HD / Intel HD 3000 512 MB VGA, 1,5 GB HDD

Egy kalandjáték abból a korból, amikor még a történetmesélés volt a műfaj lényege. Gyönyörű, őszinte, kedves, és az első perctől az utolsóig, minden bitjében zseniális.

GRAFIKA:	**96%**
HANG:	**95%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**98%**

PRO

Mesterien megszerkesztett történet, nagyszerű sztori, emlékezetes karakterekkel és pillanatokkal, varázslatos tálalásban.

KONTRA

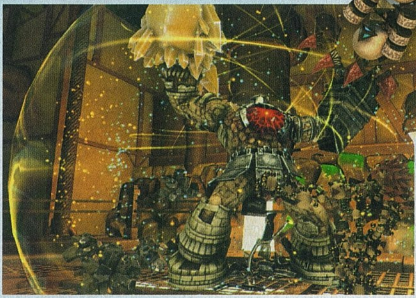
Aki a műfaj újradefiniálását várta volna Tim Schafertől, csalódni fog. Ez egy klasszikus kalandjáték, a szó legnemesebb értelmében.

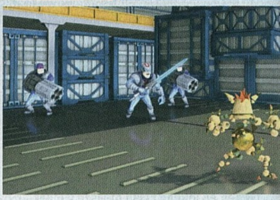
95%

KNACK

[IRTA CHOCHO] **Szép dolog a nosztalgia, de meg kell szabni egy határt, hogy tudjuk, mettől régimódi valami, és mettől elavult. A két fogalom ugyanis nem ugyanazt jelenti: az elavult dolgokat a kor embere nem élvezi, a régimódit viszont megtanulhatja újra értékelni.**

A PlayStation 4 startfelhozatala sokkal jobbra sikeredett a PS3-énál. Kaptunk látványos shootert, izgalmas autóversenyt, sandbox kalózkodást, és persze a kötelező platformer sem maradhatott ki. Ez utóbbi szerepet a Sony Japan Studio Knack című játéka tölti be, amit a megjelenése utáni napokban lealázott a sajtó. A cikk írásának pillanatában 54 százalékon áll a játék a kritikákat átlagoló Metacriticen, 82 értékelés után. Ez nem túl jó eredmény, ami egy minden téren középszerű programot sejtet – pedig a helyzet ennél bonyolultabb. Meggyőződésünk, hogy a Knacket ma sokan egyszerűen nem tudják hová tenni, mert ezt az alkotást az első PlayStation óta hűséges rajongók kedvéért készíthette a Sony. Azoknak, akik máig elmorzsolnak egy nosztalgikus könnycseppet, ha szóba kerül a mindig vidám Crash Bandicoot.





Hősünk egy gólem, aki apró darabkákból építi egyre erősebbé magát, vagy ha épp úgy hozza a helyzet, akkor képes megszabadulni a felhalmozódott feleslegtől

PONT ÚGY, AHOGY RÉGEN

Hogy mégis miről van szó? Nos, a főszereplő Knack egy gólem, akit egy rég letűnt, igen magas fejlettségi szinten álló civilizáció épített, és akit egy modern professzor és ki 20 évvel a játék történetének kezdete előtt. Külsőre furcsa szerzetről van szó: karjai és lábai nincsenek, testrészei elkülönülő elemekből állnak, amik egymás körül lebegve építik fel hősünk testét. Ráadásul Knack fel tud szippantani mindenféle extra fakockát és legót (vagy ahogy a játék hivatkozik ezekre az alkatrészekre, „leleteket"), hogy egyre nagyobbá, erősebbé váljon.

A játék végig a karakter ezen tulajdonságára épül: nyomulunk előre a lineáris pályákon, szétverünk mindent, ami mozog és csúnyán néz ránk, egyre hatalmasabbá és keményebbé válva útközben. Majd egyszer csak eljön a pillanat, amikor újra össze kell mennünk, hogy átférjünk egy kis résen, vagy kinyissunk egy ajtót a darabjainkban rejlő energia segítségével. Ezt követően minden kezdődik elölről, és tart nagyjából hat órán át. Ha ebből arra következtettek, hogy a Knack egy monoton játék, akkor igazatok van: mindegy, hogy épp goblinokat, orkokat, robotokat vagy embereket ütlegelünk, a stratégia mindig ugyanaz. Odarohanunk az ellenfelekhez, a négyzettel ütünk, az X-szel ugrunk, a körrel pedig speciális támadásokat sütünk el, amikhez aranyszínű kristályokat kell összegyűjtenünk a pályákon. A Knack játékmenete az első pillanattól kezdve egyértelmű, ha pedig valami mégsem lenne tiszta, a történet során megkapjuk a szükséges magyarázatot.

A Knack egyáltalán nem olyan rossz játék, mint ahogy azt sokan állítják róla, érdemes tenni vele legalább egy próbát.

Az átvezető animációk a pár évvel ezelőtti rajzfilmeket idézik, ráadásul a sztori sem rossz.

BESZÉLŐ SZIKLA

Mert bizony az is van, mármint történet. A sztori szerint az emberiség háborúban áll a goblinokkal, akik eddig csak botokkal és kövekkel hajigálták a lézerpuskákkal rohangáló katonáinkat, de az egyik nap masszív tankokkal tűntek fel a színen, és idővel odáig fajult a helyzet, hogy lassan mindent leigáznak. Az utolsó reménység a már emlegetett prof és persze Knack, aki nemcsak ütni, de beszélni is tud, méghozzá olyan akcentussal, amilyet legfeljebb egy amerikai focistától várnánk. Persze a játék elsősorban a gyerekeket célozza, szóval nem kell véresen komoly dolgokra gondolnunk.

A grafika szép, a karakterek simán hozzák a tíz évvel ezelőtti animációs filmek színvonalát, viszont a pályatervezés hullámzó minőséget mutat, így a sztori közepe felé találkozunk néhány határozottan ötlettelen helyszínnel is. Ráadásul a 1080p-ben futó Knack hajlamos szaggatni, ami ugyan nem megy a játékmenet rovására, de azért elég kínos jelenség, főleg egy olyan erőgép esetében, mint a PS4. Ha pedig már a negatívumoknál tartunk, érdemes kitérni a program hibáira is, mert bizony akad pár. Először is, a rögzített kameranézetet egyszerűen nem értjük; a környezet 3D-s, logikus érveléssel képtelenség megmagyarázni, miért nem módosíthatjuk a perspektívát. Az irányítással szintén nem lehetünk kibékülve: minden ütés, rúgás, és főleg a jobb analóg karral előhozható védés olyan, mintha késne, ezt megszokni pedig időbe telik. Zárásként ott az erőltetett kooperatív mód, ami nem is kooperatív: a pályák abszolút nem igényelnek együttműködést, így az egész koncepció gyorsan értelmét veszti.

KNACKSZTALGIAGŐZÖS

Mint az látható tehát, a Knack nem hibátlan játék. Azt azonban el kell ismerni, hogy hangulatos és aranyos alkotás, ami, ha nem lenne, igenis hiányozna a PS4 felhozatalából. Olyan ez a program, mint egy szerelmeslevél a klasszikus platformerek kedvelőihez: „Tessék, nézzétek, ilyet is tudunk még mi, japánok, nem kell ide az a vigyori erszényes borz, maradjon csak az Activisionnél!". És tudjátok, mit? A dolog bevált. Mi élveztük a Knackkel töltött időt, és reméljük, hogy franchise-zá érik a program, mert jól esett visszautazni vele a '90-es évekbe. Csak kicsit csiszolgassák tovább azt a második részt.

ADATOK

KIADÓ
SONY CEE

FEJLESZTŐ
SCE Japan Studio

MŰFAJ
platformjáték

MULTI
2 fős kooperatív

ÉRTÉKELÉS

A Knack a '90-es évek megkésett gyermeke, amit elsősorban az idősebb játékosok értékelnek majd, annak ellenére is, hogy gyerekeknek szánták.

GRAFIKA:	**80%**
HANG:	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**60%**

PRO

Kellemes grafika, jópofa főszereplő, érdekes sztori és olyan platformerélmény, amit régen láthattunk utoljára.

KONTRA

A kooperatív módnak nem sok értelme van, a játék néha szaggat, és az irányítás is lehetne jobb.

70%

PLAYSTATION 4 TUDÁSTÁR

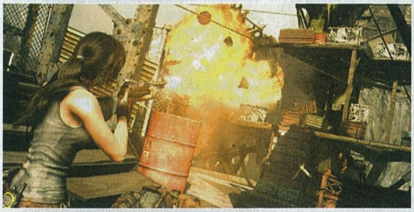
Ha még nincs PS4-ed, de kíváncsi vagy mindenre a konzollal kapcsolatban, vagy ha kérdésed van, akkor keresd fel a tudástárunkat:
www.pcguru.hu/ps4

TOMB RAIDER
DEFINITIVE EDITION

[ÍRTA BATE] **A 2013-as Tomb Raider reboot a tavalyi év egyik legjobban sikerült videojátéka lett, PC-n és konzolon egyaránt, idén januárban pedig megérkezett a nextgen gépekre szánt Definitive Edition. Cikkünkből kiderül, hogy mit tud az átmasszírozott motorral hajtott fiatal Lara Croft.**

A Crystal Dynamics fejlesztette Tomb Raider reboot a 2013-as év egyik legkellemesebb meglepetése volt, az ifjú Lara Croft első nagy kalandját elmesélő játék a szaksajtó és a játékosok körében egyaránt sikert aratott. A program kiadásáért felelős Square Enix persze nem elégedett meg ennyivel, így a nextgen konzolok (Xbox One és PlayStation 4) megjelenését követően a VGX gálán be is jelentették, hogy sikerjátékuk megkapja a maga új generációs, felturbózott változatát; a Definitive Edition január 28. óta meg is vásárolható mind a Microsoft, mind a Sony vadonatúj masinájára. Szerkesztőségünk egy PS4-es verzióval vágott neki újra a nagy kalandnak, és a helyzet az, hogy ismét kiválóan szórakoztunk Croft kisasszony irányítása közben – ez persze nem feltétlenül a módosított grafikának köszönhető, de tény, hogy a feljavított látvány sokat dobott az élményen.

A Tomb Raidert sikerült a PlayStation 4 képességeihez igazítani, a látvány a PC-s verzió ultra beállításaival vetekszik.



Legyen éjszaka vagy nappal, sunnyogás vagy akció, a Definitive Edition mindenhol jól teljesít.

PIMP MY TOMB RAIDER

Az első és legfontosabb dolog a Definitive Editionnel kapcsolatban, hogy a játékmenet fikarcnyit sem változott a tavaly megjelent verzióhoz képest, egyedül a tartalomban van némi eltérés, ugyanis a nextgen átirat tartalmazza az összes DLC-t is, mind a 26-ot. Ha viszont valakinek csak emiatt csillanna fel a szeme, jó ha tudjátok, hogy a méretes felhozatalból mindössze a Tomb of the Last Adventurer ér valamit, ez ugyanis egy egyjátékos részt egészíti ki egy újabb rejtett sírral (a második pályán, mikor először találkozunk farkasokkal). A többi főleg multis extra (fegyver és pálya), és a többszemélyes módról még egy év elteltével is csak annyit lehet mondani, hogy teljesen feleslegesen került a játékba, és még az új cuccok birtokában is szimpla időpocsékolás elindítani.

A Crystal Dynamics szakemberei a játékmenetet tehát nem birizgálták, ellenben a program alatt dolgozó motorba jócskán belenyúltak, hogy a Definitive Edition a lehető legjobb formáját mutathassa az új konzolokon. Ezek képességeihez lett igazítva a fizika, teljesen új részecskeeffektek kerültek a játékba, a pályák bevilágítása is átesett egy nagygenerálon, továbbá magasabb felbontású textúrákat és egy szintén átdolgozott Lara Croft karaktermodellt kapunk az új verzióban – hogy az utóbbi mennyire vált a Tomb Raider javára, azt mindenki döntse el maga, részünkről a kissé pufókabb, babaszerűbb Laránál jobban bejött a tavaly megismert eredeti verzió.

MINDEN A GRAFIKA?

Bár a változtatások egyértelműen a játék javára váltak, a különbség csak azok számára lesz szembetűnő, akik korábban kizárólag a PS3-as vagy az X360-as verzióval játszottak. PlayStation 4-en natív 1080p-ben fut a játék, méghozzá 60 fps mellett (Xbox One-on ez az érték csak 30), és összességében nézve a látvány tényleg lenyűgöző. A kép éles és tiszta, szinte sehol sem látni pixelkockás textúrákat, a színek sokkal teltebbek és élettel telibbek, a füst- és időjárási effektek videojátékos viszonylatban teljesen élethűek, a tüzek és robbanások csodásan festenek, az átdolgozott karaktermodellekbe szintén nehéz belekötni, magasabb helyekre feljutva az elénk táruló táj látványa lehengerlő, és a relatíve magas képfrissítésnek köszönhetően még az animációk is sokkal folyékonyabbnak és természetesebbnek hatnak, mint a leköszönő konzolokon.

Bár a PC master race felkent hívei szerint egy konzol sosem lehet képes arra, mint egy igazi gamer gép, a helyzet az, hogy a Definitive Edition PS4-es verzióját játszva olyan vizuális orgiát kapunk, mintha egy bivalyerős asztali gépen futtatnánk a programot, méghozzá Ultra beállítások mellett – és a képfrissítést leszámítva ugyanez mondható el a játék Xbox One verziójáról is. A kérdés már csak az, hogy mindez ér-e annyit, hogy kifizessünk érte 60 dollárt, avagy 17.000 magyar forintot?

A VÁLASZ

Amennyiben tavaly kimaradt a Tomb Raider reboot, és rendelkezel Xbox One-nal vagy PS4-gyel, akkor nem kétséges, hogy ezt a játékot érdemes beszerezni, ugyanis az akciódús és tartalmas játékélmény mellé (lásd a részletesebb tavalyi tesztünket) ezúttal csúcskategóriás grafika is dukál, sőt még az sem ördögtől való gondolat, hogy akkor is benevezz erre a verzióra, ha PS3-on vagy X360-on egyszer már végigtoltad a játékot. A PC-s változat tulajdonosainál viszont már csak a legelvakultabb rajongóknak ajánlható a Definitive Edition, ugyanis ebben az esetben tényleg alig észrevehető plusz várható a korábbi (vizuális) élményekhez képest.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Crystal Dynamics

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

A Tomb Raider egy év távlatából is kiváló játék, ráadásul a látvány most a nextgen konzolok képességeihez lett igazítva. Xbox One és PS4 tulajoknak remek választás.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
A Definitive Edition látványa a PC-s verzió Ultra beállításait hozza el az új konzolokra.

KONTRA
Az ár húzós lesz azok számára, akik már rendelkeznek egy korábbi verzióval.

90%

A látvány gyakorlatilag mérföldekkel szebb, mint az X360-as vagy a PS3-as verziók esetében.

TESZT
ZÁRKÓZZ FEL!
Ha kíváncsi vagy a 2013-as Tomb Raiderről írt, jóval részletesebb tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.
www.pcguru.hu/teszt/tomb-raider

ROBOCOP

[ÍRTA MO] **Az aktuális mozipremierekhez igazított mobiljáték-megjelenések sokszor sajnos nem a minőségi alkotások sorát gyarapítják. Pláne nem a Robotzsaru-átokkal súlyosbítva.**

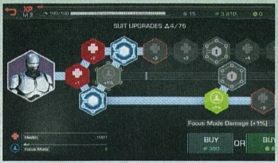
ADATOK

KIADÓ **Glue Mobile**
FEJLESZTŐ **Glue Mobile**
MŰFAJ **TPS**
ÁR **ingyenes**

GRAFIKA: **88%**
HANG: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

70%

Bár az eredeti klasszikus film már több mint negyedszázados, még mindig nem sikerült egy épkézláb játékátiratot készíteni belőle, leszámítva talán a legendássá vált spectrumos változatot a '90-es évek elejéről. A mozikba befutó reboot apropóján most a Glue Mobile kísérelte ezt meg, több-kevesebb sikerrel. A történet talán mindenki számára ismert: az elhivatott rendőr, Alex Murphy szolgálat közben súlyos sérüléseket szenved, ami kapóra jön a teljhatalmú OmniCorp vállalatnak, hogy elindítsa a régóta tervezett Robotzsaru programot. Murphy tudatát és néhány testrészét egy stramm fémpáncélba csomagolják, hogy megtisztítsa Detroit utcáit a bűnözőktől, ami persze nem mindenkinek tetszik, még a vállalaton belül sem. A Robotzsaru páncéljába bújva nekünk kell felgöngyölíteni a szálakat – igaz, ez vajmi kevés szerepet kap a lövöldözés mellett, ami a játék nagy részét kiteszi. A TPS nézetű, fedezékrendszeres megvalósítás egyébként eléggé kellemes, az irányítás pedig gyorsan elsajátítható, lévén csak céloznunk és lőnünk kell, no meg néha búvóhelyet váltani, ha a golyózápor már elviselhetetlenné válik, vagy egy-egy ügyes mesterlövész célba vesz minket. A hullámokban érkező rosszfiúk és dezertőr robotok leszedéséhez két speciális eszközt is bevethetünk. Az egyik a szkennerünk, ami megmutatja, hogy az ellenfelek melyik barikád mögött bujkálnak, illetőleg a gyenge pontjukat is felfedi, azt célba véve pedig sokkal eredményesebben végezhetünk velük. A másik a harci drónunk, amit a pályákon csupán egy alkalommal aktiválhatunk, viszont az elég hatásos, ugyanis egy pillanat alatt megtisztítja előttünk a terepet. A megvalósítás egészen látványos, nem leszünk híján lassított felvételen leterített gonoszoknak, autórobbanásoknak, és persze ikonikus főellenségeknek sem, így még ED-209-cel is összeakasztjuk a nem létező bajszunkat. A baj csupán az, hogy a játékmenet már rövid idő után is igencsak monotonná válik, az ezredik robbanás és fejlövés után pedig már csak a vállunkat fogjuk vonogatni. A páncél és fegyverfejlesztési rendszer bár ügyesen kitalált, ám a játékon belüli vásárlás hazavágja, mert annak mértéke még a Glue-tól megszokotthoz képest is pofátlan rablásnak minősíthető. Jogában áll felháborodni!



Hiába van vasból az ember fia (azaz a Robotzsaru, aki már csak félig ember), a monoton lövöldözést még ebben a formában is gyorsan meg lehet unni

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

TABLE TOP RACING

[ÍRTA MO] **Akinek még mond valamit a Codemasters szép emlékű Micro Machines játéka, az pontosan tudni fogja, hogy mire számíthat, mikor elindítja a Playrise Digital remekművét.**

Nem másra, mint egy hihetetlenül jópofa autóversenyre, amiben mini méretű kisautókkal kell őrült módon berendezett terepasztalokon elsőként célba érnünk. A TTR ráadásul mindezt megbolondítja azzal, hogy menet közben mindenféle fegyvereket is felvehetünk, így aknákat, rakétákat, elektromos kisülést okozó szerkezeteket, és persze nitrót is bevethetünk az első hely megkaparintása érdekében. Az irányítás meglehetősen egyszerű, csak a kanyarodásra kell összpontosítanunk a képernyő jobb-bal oldalának nyomogatásával vagy az eszköz billentésével, a gáz-fék automatikusan működik, pontosabban minél egyenletesebben, felesleges mozdulatok nélkül vezetünk, annál jobban felgyorsul a járgányunk. A rendszer meglepően jól működik, hiszen így sokkal nagyobb figyelmet fordíthatunk az ellenfelek felrobbantására, kilökésére és lelassítására, ami legalább akkora móka, mint a trükkös, rövidítésekkel is telezsúfolt pályarészletek között szlalomozni. Sőt, a flúgos futam sava-borsát leginkább ez jelenti, hiszen akár egy kanyaron belül az utolsó helyről az elsőre verekedhetjük magunkat a speciális cuccok használatával, de persze fordítva is megtörténhet a dolog, hiszen az ellenfeleink sem lesznek restek minden piszkos trükköt bevetni. A dobogós finisért XP-t és pénzt zsebelhetünk be, amikkel azután bajnokságokat, autókat és tuningopciókat nyithatunk ki, utóbbi révén akár egy egészen félelmetes fagyis autót is összetákolhatunk magunknak. A legjobb az egész játékban mégis az, hogy példaértékűen rakták össze a fejlesztők. A kiváló fizika és élvezetes játékmenet mellé jól eltalált nehézségi fokozatokat, a drifteléstől (!!!) kezdve a kieséses futamokig rengeteg versenyzési módot, kihívást biztosító mesterséges intelligenciát, sőt, még választható kameraszögeket is kapunk. Mindehhez pedig rajzfilmszerű, de mégis realisztikus kidolgozottságú, fény-árnyék effektekkel turbózott grafika dukál, az online rangsorokat és a 28 megszerezhető achievementet szállító Google Play- és Facebook integráció pedig már csak hab a tortán. Talán csak a kissé lapos és monoton hangok és a multiplayer hiánya okán lehet belekötni a TTR-be, de nem érdemes. A maga nemében majdhogynem tökéletes alkotás.

ADATOK

KIADÓ **Playrise Digital**
FEJLESZTŐ **Playrise Digital**
MŰFAJ **autóverseny**
ÁR **ingyenes**

GRAFIKA: **93%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **99%**

93%

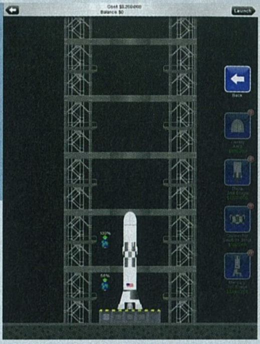
TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

AZ ŰRÜGYNÖKSÉG

SPACE AGENCY

[ÍRTA MIDNITE] A Gravitációhoz hasonló filmekben látott űrutazásnak vannak kevésbé hősies, méltatlanul hanyagolt szereplői is: technikusok, mérnökök és szakemberek, akik űrjárműveinket tervezik és irányítják. Ebben a játékban az ő bőrükbe bújhatsz.



Nem lehet semmi baj a fellövésnél, hiszen mindent kiszámoltam. Az első fokozatban levő üzemanyag elég ahhoz, hogy a rakéta az orbitális pálya 80%-áig feljuttassa hasznos terhét. A hajtóanyag jó része még a felszín közelében ég majd el, így optimalizálva a szökési sebesség eléréséhez szükséges üzemanyag mennyiségét. Miután a rakétát leválasztottuk, a második fokozat perceken belül Föld körüli keringési pályára áll, bevégezve küldetése első szakaszát. Ez a rettentő értékes rakéta egyébként több mint 5 millió dollárba került, és asztronautakiképzésem részeként én magam állítottam össze. Mi baj történhet?

Napsütés, tiszta égbolt ragyog a kilövőállás felett. A visszaszámlálás 20 másodpercről vágtat lefelé, minden műszer optimális értéket mutat, a rakétaállvány lassan elengedi terhét, közeleg a pillanat, mikor... Az egész hóbelevanc élettelen autóroncsként zuhan vissza a platformra, tűzviharban végződő robbanással lobbantva lángra aranyárban mérhető hajtóanyagát. Milyen matematikai tévedés lehetett eme hírértékű katasztrófa oka? Ó, a francba, elfelejtettem begyújtani a hajtóművet!

ÉGI MECHANIKA

Triviális hibák persze minden kezdőnél akadnak, így újabb pár millió dollárral később ismét az űrrepülőtéren vagyok, ahol az (ezúttal sikeres) kilövés után olyan új nehézségekkel találom szemben magam, mint a pályamódosítás (ki gondolta volna, hogy egy sok tíz tonnás szerkezet nem mozog fürgén a levegőben?), vagy a második fokozat leválasztásának pillanata. Minden mozzanatot precízen, pontosan időzítve kell végrehajtani, hiszen csak másodpercek állnak a végső üzemanyagcseppek elégetése és az orbitális pályára állás között – egy elhibázott mozdulat a küldetés halálát jelenti.

Végül sikerül pályára állítanom életem első rakétáját, jön a következő legyűrendő feladat: az űrben manőverezés. A navigációs számítógép szerencsére szögegyszerű pályát jelöl ki, amit még egy vak tanulóvezető is csont nélkül teljesítene – persze ha nem súlytalanságban, kizárólag a manőverező rakéták begyújtásával kellene abszolválnia. Súrlódás hiányában ugyanis az űrhajó többé nem lassul le, ha egy kicsit is meglököd bármely irányba, folyamatos fékezéssel és ellenrakétákkal kell a pályán tartani, ami enyhén szólva is rohadt nehéz. És sokkal nehezebb lesz attól a ténytől, hogy minden manőverezős löket zabálja az üzemanyagot, vagyis csak véges számú lehetőség van igazítani a röppályán... Bár akkor se lenne jobb, ha kétszer ennyi naftát tankolhatnék, mert a küldetésre adott idő vészesen fogy, tik-tak! Nagyjából a huszadik röppályáról kisodródós kudarc után adom fel végleg az álmom, miszerint valaha a NASA űrrepülési szakértője leszek.

A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB

A játék címében emlegetett, NASA hasonmás űrügynökség később is ilyen „hétköznapi" feladatokkal bíz meg. Nem támadnak marslakó flották, de még meteorzápor sem sorozza meg frissiben épített űrállomásodat. Rakétáid kivételével itt minden a realitás talajára van horgonyozva. Éppen ezért a játék nem nélkülözi a kihívásokat, sőt! A küldetések nehézségét főleg két kategóriába, a „roppantul pepecs" és az „észbontó precizitást igénylő" típusokba tudnám sorolni. Felszállni, tankolni, pályát módosítani vagy elhagyni azt, visszalépni a légkörbe – csupa szórakoztatónak hangzó dolog, ugye? Nem az! Idegőrlő, türelmet igénylő munka, aminek során minden icipici hibád emberéleteket és dollármilliókat követel. Ha pedig minden vágyad egy NASA szimulátor, akkor ez a lehető legjobb dolog, ami történhet veled.

Ha bejön neked a Space Agency, akkor PC-n feltétlenül ki kell próbálnod a Kerbal Space Program című alkotást is.

A valódi űrkutatás rajongójaként nagy élvezettel fogod végigtolni a küldetéseket, hisz a Space Agency pályái olyanok, mint amilyennek az anyák a gyerekszülést leírják: bármennyire gyötrelmes is, a sikeres végeredmény extázisában elfelejted a fájdalmat, sőt, újra bele akarsz vágni. A játék az alapok terén tehát eléri célját, ám megvalósításában sajnos nem teljesül „a kevesebb néha több" elv. Bár a minimalista grafika illik a feladatok matematikai precizitásához, egyszeri gamerként vágynék az üdítő látványra a pályákon, melyeket úgyis minimum hússzor fogok végignézni. Az is kiábrándító, hogy a játékban, aminek fejlesztése némi csillagászati tudást biztos igényelt, a Föld bolygó úgy fest, akár egy tál kékes káposztafőzelék... A touch irányítás szimpla, de tökéletesen elég ide, ahol nem a gyors reagálás, hanem az átgondolt tervezés a fontos. Ha bárhol elakadnál, a küldetésről készült demó videók megmutatják, mit kell tenned. Innentől pedig már csak az ügyességeden múlik, végigjárod-e az űrakadémiát. Ha türelmes vagy és lenyűgöz az űrkutatás való életbeli monoton, mechanikai oldala, akkor jó időre le fog kötni a Space Agency.

ADATOK

KIADÓ
Andrew Barry

FEJLESZTŐ
Andrew Barry

MŰFAJ
szimulátor

ÁR
0,89 euró

ÉRTÉKELÉS

Ha álmodoztál már arról, hogy asztronautaként feljutsz az űrbe, ezzel a szimulátorral kicsit belekóstolhatsz a feladat mélységeibe.

GRAFIKA:	**60%**
HANG:	**85%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**87%**

PRO

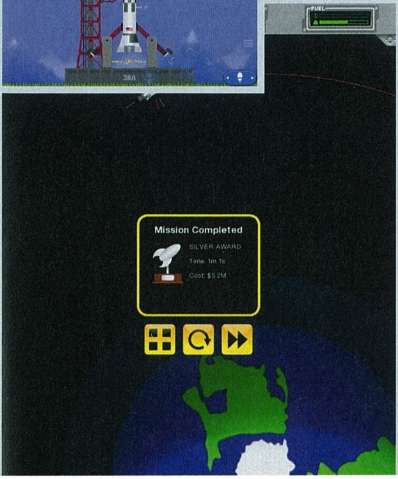
Masszív és érdekes kihívást jelentő szimulátor, remek hangeffektusokkal, az űrkutatás szerelmesei számára kötelező darab.

KONTRA

Nehéz, repetitív, türelmet és pontosságot igényel, ami nem túl „szórakoztató" a szó Angry Birds-féle értelmében.

74%

A grafika itt még egész tűrhető. Képzelhetitek mi van az űrben, ahol szinte még színek sincsenek



TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

BELFÖLDI FUVAROK

AVAGY A EURO TRUCK SIMULATOR 2 LEGJOBB MAGYAR MODJAI

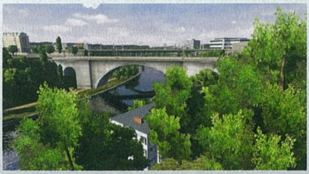
[ÍRTA JOHNBART] **A magyar kamionosok a valódi sztrádák mellett a virtuális autópályákon is otthon érzik magukat, a Euro Truck Simulator 2 (ETS2) legjobb modjai közül ugyanis kettő is hazai garázsban készül. Cikkünkben ezeket mutatjuk be a PC-s árufuvarozóknak.**

Bár az ETS2 anyagi és kritikai sikere valószínűleg mind a szaksajtót, mind a fejlesztő SCS Software-t meglepte, a játék közel sem érte váratlanul a virtuálfuvarozós törzsközönséget: ennek legjobb jele, hogy a cég korábbi játékaihoz hasonlóan a kamionos keménymag rögtön a program megjelenését követően hozzálátott annak szénné moddolásához. A folyamat pedig azóta is tart: a tematikus hazai és külföldi portálokon jobb-rosszabb felhasználói add-onok százai tölthetők le a játékhoz, köztük pedig szép számmal akadnak hazai próbálkozások is. E téren pedig nincs miért szégyenkeznünk, a hazai modderek ugyanis zömében minőségi portékával gazdagítják a virtuális fuvarozóközösséget. Cikkünkben ezek közül mutatjuk be a két (szerintünk) legjobban sikerült, és külföldön is közönségkedvenc darabot: a RED névre keresztelt vizuális tuningot, illetve a Frank007-féle Magyarország térképet.

VÖRÖS HAJNAL

Tévedés lenne azt hinni, hogy grafikai ráncfelvarrást nyújtó modok csak a Skyrimhez és a GTA IV-hez hasonló közönségsikerekhez készülnek, a cáfolat pedig egyenesen itthonról érkezik, a Vajvoda „Vajo" Tamás és társai jegyezte Real Environment Dimension (RED) ugyanis vizuális fronton igyekszik valósághűbbé varázsolni a cseh logisztikai eposzt. Érdekes egyébként, hogy a mod nem úszta meg némi nemzetközi súrlódás nélkül a fejlesztést, Vajóék ugyanis kénytelenek voltak átnevezni a kezdetben Real Environment Xtreme, avagy REX névre hallgató portékát, mikor kiderült, hogy egy amerikai stúdió ugyanezen a néven már évek óta prémium grafikai tuningcsomagokat fejleszt a Flight Simulator és az X-Plane sorozatokhoz.

A jobb minőségű textúráknak köszönhetően nem csak az úthálózat és növényzet néz ki jobban, de a járgányunk is.



A RED Expert 2 mod javításainak jó része akkor jön elő, ha lemegy a nap, és bekapcsoljuk a fényszórókat.

Bár a RED az ETS2-höz készült, Vajo szándéka nem új keletű, a kamionszimulátoros közegben otthonosan mozgó modder ugyanis már a 2010-es German Truck Simulatort is megpróbálta kipofozni, törekvései (némi segítséggel) mégis az ETS2 forgalomba kerülésére forrtak ki teljesen. A RED ugyanis a játék majd minden vizuális elemén nagygenerálozást végez, teszi mindezt ráadásul úgy, hogy a hasonló cipőben járó (bár a GTA IV okán jóval ismertebb) iCEnhancerrel szemben nem dobja meg jelentősen a gépigényt, szóval, ha az alapjátékot jól vitte a vas, akkor nyöszörögni a RED mellett is maximum a kamionunk retarderje fog, nem a PC-nk.

És hogy miből is áll a plasztikázás? Nos, a jelenlegi legfrissebb, RED Expert 2 néven futó változat többek között HD-felbontású felhőzetet és jelentősen feljavított időjárás-effekteket ad a játékhoz, de Vajóék a fényhatásokat is kezelésbe vették, az alapjátékhoz képest így mind a járművek/utcalámpák izzói, mind a napszakokhoz kötődő (hajnali, alkonyati vagy épp éjszakai) fényeffektek valóságosabbá, hangulatosabbá, de főleg pofásabbá válnak. Persze a textúrák és modellek sem úszták meg a rajongói utómunkát: a pakk magasabb felbontású úttextúrákat is tartalmaz, de a növényzetet is részletgazdagabbá teszi. Végezetül a csomag a hangokat és a menüt sem hagyja érintetlenül: mind az animált háttér, mind a zenei aláfestés kicsit felpörög, hogy megfelelően felspanolva vághassunk neki a hosszabb fuvaroknak.

Bár a Vajónak kisebb-nagyobb segítséget nyújtó sofőrkollégák a RED Expert 2 kiadása után elhagyták a csapatot, a mod története nem ért véget, az egyedül maradt modder ugyanis jelenleg is egy új verzión dolgozik. Az R3D Ultimate néven futó, teljesen a nulláról újraépített változat előreláthatóan idén nyáron érkezik, a cél pedig nem kevesebb, mint hogy minden vizuális elemet kicseréljen benne, amit a Prism3D motor megenged, az égbolttól kezdve a textúrákon át a teljes növényzetig. Tennivaló tehát van bőven, szóval reméljük, hogy az SCS minél hamarabb kiadja a fejlesztői blogon korábban már belengetett hivatalos SDK-t – a DVD-mellékletünkön is megtalálható RED Expert 2 alapján ugyanis mindenképp van miért várnunk az új verziót...

FELKÉSZÜLÉS A FUVAROKRA I.

A DVD-n található RED Expert 2 és a 0.9.1H-s verziójú Hungary-map sajnos nem kompatibilis egymással, a két modot így csak külön felhasználói profilokkal lehet futtatni. Mindkét modhoz az ETS2 jogtiszta 1.8.2.5-ös változatára van szükség, telepítésük menete pedig a következő:

RED EXPERT 2:

1. Ellenőrizd, hogy a géped megfelel-e a mod követelményeinek! Bár a gépigény nem nagyon tér el az alapjátékétól, a RED mellett azért elkél egy Windows 7-es vagy 8-as rendszer, 4 GB RAM, egy 2,8 GHz-es kétmagos proci, és egy combosabb, 1 GB VRAM-mal szerelt VGA.

2. Csomagold ki a mod ZIP-fájlját, majd másold a \RED Expert 2 mappában lévő EnvironmentSimulatingStudio_RED_Expert2_2013S.scs fájlt a játék \Dokumentumok\Euro Truck Simulator 2\mod mappájába! A kicsomagolt ZIP egy halogénizzó modot is tartalmaz a \Recommended Mods mappában, másold azt is a fentebb megadott mappába, ha telepíteni szeretnéd!

3. Indítsd el a játékot! A profilválasztó képernyőn válaszd ki a profilodat, majd klikkelj a Szerkesztés gombra (vagy hozz létre egy új profilt, ha a játékot is frissen telepítetted)!

4. Pipáld be az Aktív modok ablakban a második pontban említett két modot, majd kattints az Alkalmaz gombra!

5. Válaszd ki ismét a profilodat, és kattints a Folytatás gombra!

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy az Euro Truck Simulator 2 tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/ets2

KÁTYÚKAT KERÜLGETVE

Gondolom, nem én vagyok az egyetlen, aki szerint az ETS2 hivatalos magyar területei enyhén szólva is vérszegényre sikerültek (ennek okairól lásd a 2013/10-es Going East! DLC-tesztünket), épp ezért örülhet lokálpatrióta szívecskénk, hogy a hazai fuvarokra vágyó kamionosoknak nem muszáj az SCS erősen stilizált autópályáin elsodorni a trafikat. Egy tehetséges hazai mapper, Vékony „Frank007" Ferenc ugyanis már az ETS2 megjelenése óta egy különálló Magyarország térkép hegesztésével üti el szabadidejét – méghozzá megdöbbentő eredménnyel.

Vajóhoz hasonlóan Frank007 is régi motoros a témában: először 2004-ben a Train Railroad Simulator 2004-hez, majd 2009-ben az 18 Wheels of Steel Haulin'-hoz próbált meg összedobni egy részletesen kidolgozott Magyarország-pályát. Bár a korábbi törekvései technikai okok miatt kudarcba fulladtak, az ETS2 már elég izmos grafikusmotorral érkezett ahhoz, hogy Frank az eltervezett méretekben és részletességben építhesse meg kis hazánk virtuális mását (ebben egyébként igen sokat segít neki Gelencsér „indián56" Imre is, aki egy rakás minőségi modellel gördíti előre a fejlesztést).

Bár a map építése jelenleg is zajlik, a cikk írásának pillanatában elérhető legfrissebb (v0.9.1H-s verziójú) béta már elég kellemes méretekkel büszkélkedhet: a csomag tartalmazza Budapestet és

Esztergom valóban pontosan így fest, hogyha nem Dorog, hanem Visegrád felől közelítjük meg a kamionunkkal.

Nahát, milyen gyönyörű Budapest második legfiatalabb hídja, a Lágymányosi... akarom mondani, a Rákóczi híd!

34 környékbeli várost, amely Pest, Fejér és Komárom-Esztergom megye egy részének gondos és egyben lenyűgöző minőségű lemodellezését jelenti. Bár a terep 1:3 méretarányban épül (azaz egy játékbeli kilométer három valós kilométernek felel meg), az úthálózat mégis megdöbbentően hajaz a valódira: ismerős utcák, létező épületek (mint pl. a MÜPA, a Nemzeti Színház, a biatorbágyi viadukt vagy épp az esztergomi bazilika), és a gyári Európa térképhez képest mérföldekkel kidolgozottabb út menti környezet várja a hazai sofőröket.

Ez utóbbi különösen Budapest esetén szembetűnő, amellett ugyanis, hogy fővárosunk cirka hatszor nagyobb a játékban, mint az ETS2 gyári nagyvárosai, egyúttal majd az összes, a teherforgalom előtt nyitott gerincutat és csomópontot is tartalmazza. Mit ne mondjak, elképesztő érzés a játékban viszontlátni a csepeli gyorsforgalmi utat, a Nagykörút kamionnal bejárható részeit, alápöfögni a rendőrpalotának az Árpád híd lábánál, vagy épp megcsodálni a Gellért-hegyet, miközben áthajtunk a Rákóczi hídon. A kidolgozottság viszont szerencsére nemcsak a digitalizált főváros ismérve: akik jártak már a célállomásként jelenleg elérhető településeken, biztos rájuk ismernek majd, de az azok közti szakaszokat sem érheti panasz – út menti kisvárosok, buszmegállók, reklámtáblák, sunyin elrejtett trafik, dolgozó nők és számtalan kisebb nevezetesség (mint pl. a tatabányai turulszobor, vagy épp a tinnyei Üvegtigris büfékocsi) díszíti az utakat. Maga a terep egyébként a 2003-as állapotok szerint épült, a kellemes nosztalgián túl azért is, hogy a megbízatások zömét ne csak az autópályák, hanem a kétsávos fő- és mellékutak használatával teljesítsük (akkoriban ugyanis csak kb. feleakkora volt a sztrádahálózat, mint napjainkban).

Bár az összhatás már a jelenlegi bétában is elismerésre méltó, természetesen sok munka van még a moddal. Egyrészt miután fejlesztés alatt álló verzióról van szó, a terep nem szűkölködik hibákban (többek között utakba lógó fák vagy épp kátyúk helyett láthatatlan falak tarkítják a hazai úthálózatot), de tartalmilag is van még hova fejlődnie a térképnek: Frank tervei szerint a következő

bétában már pár alföldi város is felbukkanna, míg a kész változat a mostani 35 helyett 320 településsel érkezne valamikor a távoli jövőben. Mi mást is kívánhatnánk Franknek, mint kitartást és elég gázolajat, hogy sikerüljön a terve!

ÚTRA FEL!

A cikkben bemutatott modokat természetesen megtaláljátok a DVD-mellékletünkön, miután azonban fejlesztés alatt álló kiegészítőkről van szó, előfordulhat, hogy mire ezen sorokat olvassátok, az internetről már letölthető belőlük egy újabb verzió. Épp ezért, a telepítés előtt javallott a nagyobb ETS2-modlerakatokat is ellenőrizni, hogy nem érhető-e el frissített kiadás: külföldi oldalak közül a ModBox.us és az ETS2.lt látogatása javasolt, míg itthon a RestaCar.hu közösségi portálon lelhető fel a legnépesebb ETS2-modkollekció. A bemutatott modok telepítésével kapcsolatos tudnivalókat külön dobozban olvashatjátok – balesetmentes közlekedést és kevés trafit kívánunk minden fuvarozónak!

FELKÉSZÜLÉS A FUVAROKRA II.

A DVD-n található RED Expert 2 és a 0.9.1H-s verziójú Hungary-map sajnos nem kompatibilis egymással, a két modot így csak külön felhasználói profilokkal lehet futtatni. Mindkét modhoz az ETS2 jogtiszta 1.8.2.5-ös változatára van szükség, telepítésük menete pedig a következő:

FRANK007 HUNGARY MAP:

1. Csomagold ki a mod ZIP-fájlját!
2. Másold a kicsomagolt magyar.zip fájlt a játék \ Dokumentumok\Euro Truck Simulator 2\mod mappájába!
3. Indítsd el a játékot, és készíts egy új profilt! Az Aktív modok ablakban pipáld be a magyar.zip modot, a Játékmodul legördülő listánál pedig válaszd ki a Hungary.mbd modult! Amint minden adatot kitöltöttél, kattints a Létrehozás gombra!

FIGYELEM: A mod DVD-n megtalálható verziója csak a játék 1.8.2.5-ös verziójával működik megfelelően. Amennyiben az ETS2 korábbi verzióját használod, frissítsd a játékot erre a verzióra, ha viszont a cikk olvasásakor már elérhető az 1.9-es ETS2 javítás, ne telepítsd a foltot, amíg Frank ki nem ad egy azzal kompatibilis verziót a mapból!

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/ets2

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING TIPPEK-TRÜKKÖK

[IRTA KREDENC] A magyar NeoCore csapata bő egy éve meglepte a piacot egy remek akció-RPG-vel, és bár azóta bejelentették a második részt is, biztosak vagyunk benne, hogy sokan még nem tárták fel Borgovia minden titkát. Cikkünkben ebben kívánunk segíteni.

Négyoldalas összeállításunk a teljesség igénye nélkül készült; igyekeztem összeszedni minden olyan infót, amely hasznos lehet a szörnyvadászatban, és megválaszolni a leggyakrabban felmerülő kérdéseket. Miután a játék magyar nyelven is játszható, az alábbiakban eme változat kifejezéseit találjátok meg, hiszen úgy gondolom, a legtöbb olvasónk anyanyelvén terelgeti Van Helsing barátunkat. No meg különben is, annyira kajla-mókás a magyar verzió!

A LEGJOBB SZÖRNYVADÁSZ

Egy akció/RPG-nél kardinális kérdés, hogy melyik a legjobb build, azaz milyen karaktert építsünk, amellyel leghatékonyabban tudjuk áthámozni magunkat az ezernyi szörnyön. Nos, a Van Helsingben ez a kérdés (sajnos vagy sem), eléggé egyszerű, és ennek legfőbb oka Katarina. A készítők alapvetően úgy gondolták, hogy a leányzó kisegíti a játékost, így ha Helsing lövöldözik, szellemtársa „tankol", azaz feltartja a tömeget, míg ha emberünk kardozik, a csaj a háttérből segít. Alapvetően az elgondolás jó, a gyakorlatban viszont nem annyira működik, mert akárhogy is állítod be Katit, még a legnagyobb hirig közben is hajlamos arra, hogy otthagyja az ellenséget, és visszarepüljön hozzád, rád húzva tucatnyi rosszarcot. Ezért aztán a leghatékonyabb a következő kiépítés: minden képességpontot a Testre tolj, képzettségben pedig a Zúzás lesz a barátod; turbónak válaszd az Életlopást (mellé mehet a Szétzúzó ütés is, ebben az esetben 2:1 az arány), és meg is vagyunk, ezzel végig lehet tolni a játékot (fontos, hogy mielőbb szerezd meg az Excaliburt (lásd a cikk végén), ez ugyanis +1-et ad a Zúzáshoz). Persze jó, ha van egy területre ható támadásod is, itt a Kaszálás (Lélekkaszálással, mellette a plusz sebzés), majd amint elérhető, a Földrengés ajánlott, másra nincs is szükséged. Trükknek a Titkok gyógyítása kötelező (sebesülésnél felváltva használd ezt, illetve az italt), a Harc mindhalálig jó bónuszt ad, ez mellé jöhet egy védőfurfang (Időtlenség gömbje, Síri alak, illetve Éteri megtestesülés, bármelyik megteszi), aurának pedig a Vadász megújhodása és ha manaproblémáid vannak, a Vér hatalma, ha nincsenek, a Gyorsreagálás. Katarinát állítsd kísértetformába, pontjait költsd a Test és a Szerencse attribútumokra 2:1 arányban – nála azért kell növelni az ÉP-t, mert elsődleges képessége a Védőszellem lesz, amely kimaxolva a Helsinget ért sebzések 35%-át felfogja/elnyeli. Természetesen ezt a védőágat növeld a továbbiakban is (Testetlen védelem, Az ellenállás ajándéka), támogatva ezzel a szörnyvadászt.

Alacsonyabb nehézségi szinten persze bátran kísérletezhetsz (vadásznál a Szórt lövés nagyon brutál, sok Ügyesség, plusz némi Szerencse kombóval), normál felett, még inkább hősi fokozaton (főleg, ha a keményvonalas irányt választod, azaz egy élettel próbálsz boldogulni) azonban nálam a fenti módszer vált be. Amennyiben megvásárlod a két plusz osztályt biztosító DLC-t (Thaumaturge, Arcane Mechanic – lásd külön) ezek mellé mindenképp ajánlott a Blue Blood is, ezzel ugyanis Katarina kap egy erős támadó/védő képességfát, amivel jóval hatékonyabban tudja segíteni a háttérből varázsoló vagy „robotozó" társát – bár sajnos továbbra is fennáll, hogy a visszarepkedés miatt néha közvetlen életveszélybe sodorja őt.

A TITOKZATOS ÉKKÖVEK

A fórumokon gyakran visszatérő kérdés, hogy mit lehet kezdeni a titokzatos ékkövekkel – nos, ezek a játék legerősebb trófeájához nyitják meg az utat, ám ezért sokat kell kepeszteni!

VIDEO TESZT

Ha kíváncsi vagy a Van Helsingről készített videotesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/video/van-helsing

Az első három követ az **első fejezetben** szedheted össze, az alábbi helyeken:

- Rémvadon, a cigánytáborban, egy ládában;
- a Tintahasadékban, ahová az alkimista zsákjáért mész (középtájon van egy szentély, ami mögé le lehet menni, az alsó peremen találsz egy ládát)
- Bitóláp, az északnyugati csücsökben, az ottani rúnakő közelében.

Ha mindhármat begyűjtötted, Markovnában kattints rá Boriszláv király szobrára, és kapsz egy kulcsot. Tedd el!

A következő kör a **második fejezetben** indul, itt is három követ kell begyűjtened:

- Rémművek, a délnyugati részen, ahol odaérkezésedkor megtalálod a lejáratot a Titkos Rejtekhelyre; van itt egy vrikolak tetem, rábökve megkapod a követ (lásd az előző oldal alján).
- Az Elhagyott kutatóállomáson, miután visszakapcsoltad az áramot, a nyugati térfélen találsz egy liftet, ezen felmenve egy kincses ládában vár rád a második kő.
- A megmentett Todor Schimkótól 8000 aranyért vásárolhatsz egy kincses térképet. Ez egy mellékküldetés, amelyet az Ipari kikötőben abszolválhatsz. Semmi extra, nagyjából középtájon, a földes rész vége felé egy viskó közelében, két nagy cső alatt van egy rozoga láda, benne egy csomó arannyal, egy sárkányfog trófeával, no és a kővel.

Ezt a három követ ismét egy királyszoborba kell helyezni, ez az Óvárosban található, középen, nem fogod eltéveszteni; ekkor megnyílik egy portál, mely a Szobor nevű tintába vezet. Az itteni szobrot erőtér védi, ezt ismét „kövezéssel" tudod semlegesíteni. Hat újabb kő vár rád a közelben:

- déli irányban belefutsz egy csoport elhyktikus vasgyúróba, őket lenyomva esik ki a kő;
- a legkeletibb ponton találsz egy halott domovojt (nehéz észrevenni!), két követ is rejt a teste;
- középtájon egy leszovik törzsfő flangál, nála is van egy;
- a pálya legészakibb csücskében, egy kincsesládában van az ötödik;
- végül északnyugaton egy csapat sápatag úriember bajnok őrzi az utolsót.

Ha ezt a hat követ bepakolod a két őrszoborba (sorrend nem számít), az erőtér megszűnik – és rád támad egy őrült varázsló. Amint lenyomtad, kipakolhatod a kincsesládákat, de a lényeg maga a szobor: ha nálad a kulcs, és rákattintasz az objektumra, tiéd Boriszláv király jogara, egy nagyon durva, eposzi trófea – ráadásként megkapod a Rightful Heir achievementet is.

A TALÁLÓSLIDÉRCEK

A játék másik mellékszálát a talányos lidércek jelentik. Ha jól válaszolsz a kérdéseikre, jutalmat kapsz, és ha mind a négy „zöld izé" feladványát sikeresen oldod meg, még egy achievement (Riddle me Wisp) is a zsákodba kerül. Íme a lidércek helye, és a helyes megfejtések.

A NÉVTELEN LIDÉRC, RÉMVADON: Könnyű rábukkanni, a tintakapu közelében, attól keletre, egy tisztáson vár rád. Miután elhangzott a mondókája, válaszd a „Távozz, Gonosz Szellem!" sort, és add meg neki akár a Tűzhely, akár a Létszikra nevet, cserébe kapsz egy ékszert. Előbbiért a Narrya gyűrűt (+5 tűzsebzés, +1 a Tűzgömb képességhez), utóbbiért a Vitae függőt (+30-33 Varázserő, +2 ÉP szintenként, +2 ÉP Regeneráció).

TALÁLÓSLIDÉRC, RÉMMŰVEK: Nos, őt jól eldugták a pályatervezők... Amikor megérkezel a pályára, és végigvered magad a Rejtekhely lejáratáig, ne fordulj be, hanem menj tovább keletnek (itt fekszik egyébként a titokzatos ékkövéknél emlegetett vrikolak tetem is – lásd az előző oldal alján). Találsz egy nagy csőszerű átjárót, a túloldalán, egészen jobbra rábukkansz a lidércre. A helyes válasz a kérdésére a „Halál". Jutalmad az Ötödik elem eszencia (+5 titkos sebzése bónusz).

TALÁLÓSLIDÉRC, ÓVÁROS: Az északkeleti csücsökben találod, az út mellett. Remélem, a választ az „élet, az univerzum és minden" kérdésre mindenki egyből rávágja – természetesen 42. Stílusosan egy rejtélyes, „A lidércvadász útmutatója a Tintához" nevű kajához jutsz, melyet azonosítva, majd elfogyasztva az alap Akaraterőd +5-tel nő.

TALÁLÓSLIDÉRC, ZSEBBIRODALOM: Az északnyugati „szigeten" találod őt, a helyes válasz a „Villám". Jutalmad az Alkonyvölgy Amulett, ami azért is értékes, mivel ez egy szett része, és elég szépen növeli a statjaidat, ráadásul még magas eszenciakapacitással is bír.

TITKOS JUTALMAK ÉS KIHÍVÁSOK

A Van Helsing jelentős mennyiségű achievementtel bír, ám van titkos is köztük, illetve olyan, amelynek megszerzése nem egyszerű. Az alábbiakban ezeket igyekeztem összegyűjteni.

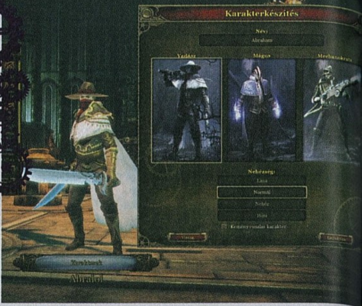
BUNNYSLAYER: Amint az első fejezetben kiszabadítod a bírót, a markovnai kovács két mellékküldetést

NYEREMÉNYJÁTÉK

A The Incredible Adventures of Van Helsing magyar fejlesztőgárdájának, a NeocoreGamesnek köszönhetően most lehetőségünk van 5 darab Complete Packet (alapjáték + összes DLC) kisorsolni köztetek. Ha szeretnétek részt venni a játékban, akkor nem kell mást tennetek, mint a pcguru@pcguru.hu címre megírni nekünk, hogy egészen mostanáig hány játékot (a DLC -k és kiegészítők nem számítanak) fejlesztett a budapesti székhelyű csapat. Ha helyesen válaszolsz a kérdésre, akkor a neved bekerül abba a kalapba, amelyből azt az öt szerencsést fogjuk kihúzni, akik megkapják a Complete Pack beváltására alkalmas Steam-kódot. Beküldési határidő: 2014. március 13.

A KÉT ÚJ HELSING, MEG A FELTURBÓZOTT KÍSÉRTET

A Van Helsinghez egy ingyenes, és három fizetős DLC jelent meg. Előbbi elhozta a Scenario játékmódot, amelybe minimum 27. szintű karakterrel szállhatunk be, és verhetünk végig hat pályát speciális célok elérése és az ezekkel járó szuper loot reményében. Utóbbiak két új karakterosztállyal bővítik a játékot, a hozzá tartozó képzettségfákkal, trükkökkel, aurákkal és előnyökkel, sőt, új küldetésekkel és pályákkal, illetve Katarina is kapott egy új ágat. A Thaumaturge mágust farag Van Helsingből, aki durva elementális támadásokkal tudja szétalázni ellenfeleit (az elektromos kisülés egészen durva!), míg az Arcane Mechanic egy fura fegyverrel hadonászó komát, aki csapdák és robotok telepítésével okoz nem kevés káoszt maga körül (méregszórás + mechanikus pókok egész hada? Naná!). A Blue Blood, ahogy említettem, Katarinát turbózza fel támadó- és védőképességekkel, illetve területre ható sebzésekkel, így mind a mágus, mind a mechanokrata számára kicsit megkönnyíti az életet, főleg, ha aktiválod a „Kísérteties délibábok" trükköt, ami még két szellemlányt idéz meg a csatatérre...



Borgovia rengeteg felfedeznivalót és érdekességet tartogat, még azoknak is, akik már végigtolták a játékot.

is ad (kattints rá kétszer!), a másodikban 100 arany lepengetésével kovácsolhatsz magadnak egy kardot. Ez olyan borzalmasan sikerül, hogy a jóember szívesen eltünteti neked – te azonban tartsd meg! Keresd meg a városban sétáló Bolond Stefant (legtöbbször a templomban találod, az oltár mellett); ha nálad a kard, a koma hablatyolni kezd, miszerint az nem más, mint a legendás Ördögölő. Ha ráhagyod, a kard eltűnik, te pedig kapsz egy Irracionális Esszenciát, ha viszont azt mondod, nem, ez a Nyusziölő, akkor a kard átváltozik eme fegyverré. Tedd el a ládádba! Miután a második felvonásban megkapod a Gázprojektor küldetést, vedd magadhoz, és kattints a Rejtekhely tintakapujára. Mindegy, milyen úti célt jelölsz ki, az Elveszett Hely nevű tintába jutsz, melynek közepén vár rád egy vérszomjas nyúl (utalás a Gyalog Galoppra), amelyet a Nyusziölő két csapásával elintézhetsz (e nélkül igen kemény a meccs!), és megkapod ezt az acsit is.

OBSESSED ALCHEMIST: A jutalomhoz teljesen meg kell töltened a tárgylistád Alkímia „rekeszét" (a legegyszerűbb, ha mana- vagy gyógyitalt vásárolsz tömegével, amihez persze nem árt némi alaptőke). Ha ez megvan, a következő alkalommal, amikor fel akarsz szedni akár egy italt, akár egy esszenciát, megkapod az achievementet.

WELL FED: Markovnában rohangál egy fehér tyúk; kezdd el kergetni, előbb-utóbb kipottyant egy húsvéti tojást. Vedd fel, azonosítsd és edd meg, +10 ÉP a jutalmad. A második fejezetben, a Nyomortanyán, nem messze a titkos labor kijáratától nyugati irányban (a lépcső tetejétől pár méterre, előre) találsz egy fehér patkányt, őt is meg kell hajtani, és megkapod a máját (itt rád fog rontani egy sereg „kollégája", úgyhogy lehet, hogy csak a „végeredménnyel" találkozol), aminek elfogyasztása +25-tel növeli az összes elementáris ellenállás értékét, és ha a tojást is befaltad, az acsi is a tiéd.

WHAT'S IN THE BAG?: Nem rejtett, de nehéz feladat: a kaland kezdetén, a Gorgó-szorosban a zsákos domovojból kell kiverni 20 darab vagy több holmit. Nos, valóban nehéz, de nem lehetetlen: a figurát megelőző farkasok lenyomásával gyűjtsd össze a maximális Dühöt (és ne használd el), majd válts át lőszerszámra (ha találtál pisztolyt, az a legjobb), és a Turbó kombóknál a Szuroklövésre menjen minden. Amint meglátod a zsákost, turbóval lődd meg, így 6 mp-re lelassul, és adj neki, ami a csövön kifér; ha ismét magához tér, megint küldj rá egy adaggal. Sokat segít, ha eközben az iránygombokkal tereled Helsinget, így folyamatosan tudod lőni a domovojt.

EXPLOSIVE EXPERT: Markovnában Dragan, a boltos kér meg rá, hogy szedj össze neki öt rozsdás bombát. Bitóláp területén tíz ilyen van – öt éles, amelyre rákattintva azonnal bekövetkezik a detonáció, és öt „halott". Ha sikerül utóbbiakat összekaparni, tehát egy bombát se robbantasz fel közben, tiéd a jutalom. A dolog végtelenül egyszerű: amint meglátsz egy „csomagot", vidd fölé a kurzort (de ne kattints!), és nyomd meg az N gombot. Ezzel rázoomolsz a tárgyra – az élesek drótja zöld, a többié vörös, ezeket kell tehát felszedni.

UNMOVABLE OBJECT / UNSTOPPABLE FORCE: Ezek megszerzéséhez egy rohamozó ellenséggel szemben kell kritikus sebzést elérned, előbbinél valami kardfélével, utóbbinál lőszerszámmal. A kampósdögök (az Ipari kikötőben és az Óvárosban találkozhatsz velük) kiváló alanyok erre, a többi már a szerencsén múlik... (Természetesen a minél magasabb kritikus esély sokat segít benne.)

FORTUNE'S CHILD: Roppant húzós dolog. 50% kritikus esélyt kell összeszedned, csakhogy ezt nem tudod attribútumokkal növelni, csupán a felszereléssel és esszenciákkal (a fegyverbe pakolt Abszorbens esszencia ad +1% esélyt) – természetesen a cuccokat Szaffinál, a kedves cigánylánynál tovább tudod finomítani (ez sem nehéz, bár sokan szerintem nem használják ki: egyszerűen be kell pakolni egy cuccot a rekeszbe, majd megnyomni a „Bűvölés" gombot; ha nem tetszik az eredmény, a „Bűvölés levétele" gombbal visszavonhatod, és próbálkozhatsz újra), de ehhez azért kell a tőke (és csak 29-30-as szinten állj neki a bűvölésnek, ekkor érhetsz el +4%-+5% bónuszt). Ha hatodik szintre húzod a Harc Mindhalálig trükköt, akkor „csak" 44%-ot kell összepakolnod, ez ugyanis aktiválva +6% esélyt ad bónuszként. Illetve van még egy lehetőség: ha a Szerencse attribútum alapértékét 110-re növeled, elérhetővé válik a Tökéletes célzó előny, ami +5%-kal növeli az esélyt. És végül

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a tesztünkre a Van Helsingről, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/van-helsing

ESSZENCIA KOMBINÁCIÓK

A játék egyik alapelemét az esszenciák jelentik, melyeket bepakolva a fegyverekbe, páncélzatba és kiegészítőkbe, jelentősen növelheted Van Helsing esélyét a szörnyekkel szemben. Ráadásul ezeket kombinálhatod is egymással a Markovnában, illetve a Rejtekhelyen „rendelő" alkimistánál. Az alábbi táblázatban ezeket a recepteket láthatod, a végeredmény leírásával együtt.

E1	E2	Eredmény	Fegyver / Páncél / Kiegészítő bónusz
Higany	Primordiális	Éteri	+1 villámsebzés bónusz / A támadó a sebzésből ennyit kap: 7 / +2 Alap Szerencse
Higany	Életerő	Erő	+1 tűzsebzés bónusz / a sebzés ennyivel csökken: 1 / +2 Alap Akaraterő
Primordiális	Életerő	Korporeális	+1 méregsebzés bónusz / +2 Alap Test / +2 Alap Test
Éteri	Gőzállagú	Vad	+3 Düh / +3 Düh / +3 Düh
Éteri	Erő	Kvintesszencia	+3 Alap Varázserő / +20 Alap Elementáris Ellenállás / +2 Mana Regeneráció
Éteri	Korporeális	Materiális	+15 méregsebzés 5 másodpercig / +15 Alap Fizikai Ellenállás / +5% Alap Varázstárgy-lelő esély
Gőzállagú	Erő	Abszorbens	+1% Alap kritikus találati esély / +3 Alap Akaraterő / 1% csökkenés a Varázslatok újratöltésére
Gőzállagú	Korporeális	Vitalitás	3 ÉP találatonként / +20 Alap Méreg ellenállás / +3 ÉP Regeneráció
Erő	Korporeális	Profán	+2 mana találatonként / +25% tárgy védekezés / +3 Alap Varázserő
Vitalitás	Bemocskolt	Méreg	+3 méregsebzés bónusz / +30 Alap Méreg Ellenállás / +3% méregsebzésre

az Okkult Vadász 40. mesterszintje is ad +3%-ot, de ha nem lövész vagy, természetesen teljes respec kell ehhez Gáspár barátunknál, hiszen 40 pontot kell rátolni az itteni képzettségekre.

JACK OF ALL TRADES: az achievement leírása úgy szól, hogy meg kell tanulnod minden képzettséget. Nos, nekem csak akkor adta meg a játék ezt a jutalmat, ha nemcsak a képzettségeket, de az elérhető trükköket és aurákat is megvásároltam egy respec után (és persze nyugtáznod kell a dolgot, az ablak bezárásával).

BUT THEY ARE SO CUTE!: A játék kétségtelenül legnehezebb achievementje (a félmillió dög lemészárlását kérő Carnage Incarnate mellett, de ahhoz „csak" pár száz órányi darálásra van szükség...). A feladat: végigjátszani úgy a játékot, hogy egyetlen Igor (a pici, lángszórós, totyogó fickók) sem hal meg. Velük két helyen találkozol: először az Óvárosban, majd az Oromtetőkön (főleg utóbbi hely húzós, a kis terület és még szűkebb átjárók miatt). Jöjjön tehát pár tipp ehhez. Először is kapcsold ki a Beállításoknál az ellenfelek újraéledését, hogy a már lepucolt terepen ne futhass bele újabb akadályba. Katarinát természetesen kísértetformába kell váltani, és fontos, hogy a bal klikket is felejtsd el: az iránygombokkal mozogj, a lootot pedig a G gombbal szedd fel, így véletlenül sem kattintasz rá egy Igorra. Szerencsére a srácok lassúak, a többi ellen viszont (a statikusakat leszámítva) gyors, így a csalogatós módszer a legjobb: odamész egy csoporthoz, majd elfutsz egy már megpucolt, üres helyre, és a nyomodba eredő dögöket gyorsan lenyomod, hogy mire odaér egy Igor, már ne kelljen csépelned (csak a szóló támadást használd, a területre hatót ne). Még valami: az első fejezetben a vérfarkas vezért (tudod, a barlangban) öld meg, ez egyrészt acsit ér (egyébként egyszer érdemes életben hagyni, mert egy jó trófeához jutsz ezáltal), másrészt az Óvárosban lesz egy újabb falka, és ha nem ölted meg Gruumsht, ők automatikusan csatlakoznak hozzád és szétkapnak mindenkit, aki szembejön. Ám ha kinyírod a bundást, ez nem történik meg, csak akkor indulnak be, ha fizetsz nekik, a „nincs szükségem zsoldosokra" sort kiválasztva viszont nem avatkoznak be a dolgaidba. Még így is

kegyetlen meccs lesz, normál nehézség felett nem is ajánlom a bepróbálkozást...

SPOTLESS DEFENSE: Az acsi feltétele, hogy az első tower defense minijátékban úgy védd meg a Rejteket, hogy egy ellenség sem jut be oda. A dolog nem nehéz, ha észreveszed, hogy van két központi helyiség, amibe három folyosó fut be, és csak ezeken tudnak a szörnyek támadni. A bal oldali, kör alakú terembe pakolj le öt vérfarkast („Szörny-A-Dobozban"), és a két bevezető folyosót lásd el mindennel, ami csak van, a Villámsz-Ó-Ró és az Elektr-O-Padló különösen jó szolgálatot tesz (lásd a mellékelt képet). Így neked elég lesz védeni a jobb oldali részt, az oda vezető egyetlen folyosót, a többit ordas barátaid elintézik...

Ahogy azt a Spotless Defense nevű achievement útmutatójánál is olvashattátok, az említett kitüntetést úgy lehet megszerezni, ha a minijáték során egyetlen ellenség sem jut be a Rejtekre. Ennek elérésében segíthet ez a képecske.

A PÁLYÁK TITKAI, ÉS TOVÁBBI TIPPEK

A Van Helsing pályáin számtalan titok vár rád a fő- és mellékküldetések célpontjai mellett. Miután cikkünk terjedelme véges, ezekről, akárcsak múlt hónapban, a Path of Exile esetében, az online felületen találtok egy részletesebb leírást. Így hát ha tudni akarod, hogyan szerezheted meg az Excaliburt, mire jók a Bitóláp rúnakövei és csontereklyéi, vagy épp a második fejezetben található koldusok, hogyan horgászhatsz a Nyomortanyán lyukas bakancs helyett értékes holmit, illetve további achievementekről is szeretnél olvasni, akkor írd be a böngésződbe a **www.pcguru.hu/guide/van-helsing** linket! Jó szörnyvadászatot!

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/van-helsing

Finomhangolt gőzgép: AZ ENHANCED STEAM

[IRTA WILSON] **Az élet több területén is olyan szolgáltatásokhoz vagyunk láncolva, amiket ha nem is kötelező, de valamennyire muszáj használni. Mivel semmi közünk ezek fejlesztéséhez, ezért annak nyűgjeivel, hiányosságaival is meg kell küzdenünk. A netbankok, számlafizető rendszerek nem épp a kifinomultságukról ismertek, így az ember csak tűr; de miért tennénk ugyanezt, ha játékokról van szó, és rendelkezésre állnak olyan eszközök, amelyekkel megkönnyíthető azok használata?**

Nem mondjuk, hogy kötelező mindenkinek Steamet használnia, de aki 2014-ben PC-s játékosnak vallja magát, egész egyszerűen nem mehet el szó nélkül a Valve rendszere mellett. Megértjük, hogy a korlátozott sávszélesség, a megbízhatatlan netkapcsolat mind olyan tényezők, melyek jelentősen akadályozni tudják a Steam használatát és az előnyeinek élvezetét, de a rendszert emiatt utálni teljesen felesleges. A Valve és a Steam nélkül ma egyáltalán nem így nézne ki a játékipar: talán még mindig a dobozos termékekhez, a lassú és körülményes kézi patcheléshez, a csalók és a szektorhibák számára jó vadászterületet jelentő lokális mentésekhez lennénk láncolva. Tényleg jobb volt, mikor vadászni kellett a hibajavítások után, figyelve a verziószámra, a régióra, meg sok más tényezőre? Biztos, hogy annyira kényelmes több DVD-nyi játékot feltelepíteni a lassú, hangos és rengeteg hőt termelő meghajtókkal, mikor ugyanez automatizálható? Szerencsére ma már a legtöbb, széles sávot nyújtó netszolgáltatónál nincs adatforgalmi korlát, így emiatt sem kell aggódni.

ÚJ UTAKON

Ráadásul a Steamnek alternatívája sem nagyon akad. A két nagy kiadó, a Ubisoft és az Electronic Arts rendelkezik ugyan saját felülettel, és egy ideje már nem csak a saját portékájukat árulják rajtuk, viszont sem az Origin, sem a Uplay nem érhet a Steam nyomába. Előbbit a lassúsága, a leterheltsége és a fapadossága akadályozza a sikerben (önként nagyon kevesen is használnák, ezért kellett ráerőszakolni a Battlefield- és a SimCity játékosokra), utóbbit pedig a rendszer kidolgozatlansága: például a legutóbbi frissítésig még a háttérben futó letöltésekkel is nehezen boldogult.

Nincs olyan funkciója az Enhanced Steamnek, amit a beállítások között ne lehetne kedvünkre testreszabni

Hazugság lenne viszont az állítani, hogy a Steam tökéletes, sőt: egy nagyobb ráncfelvarrást leszámítva évek óta hozzá sem nyúltak az alapjaihoz, csak itt-ott megtoldották ténylegesen hasznos funkciókkal. Ez azonban manapság, egy folyamatosan változó világban kevés, főleg, ha nem is egy befejezett programról van szó, hanem egy szolgáltatásról, amely elvileg állandó fejlesztésre szorul. A Valve elkényelmesedett, a Steam felett eljárt az idő, a DotA 2 megjelenése, és az ezzel párhuzamosan megduplázódott aktív felhasználók fényében pedig már-már használhatatlanná vált. A jelenlegi szerverpark nem bírja a terhelést, nem tud 7 millió embert kiszolgálni: lelassultak a letöltési sebességek, szinte használhatatlanná vált a közösségi rész, a piactér sokszor elérhetetlen, és egyre gyakrabban még a Valve-játékokat kiszolgáló multiplayer hálózat is összeomlik, megakadályozva a tényleges szórakozást. Sajnos a sajtóval és a közösséggel mindig is furcsa viszonyt ápoló, a futó projektekkel kapcsolatban állandóan titokzatoskodó Valve továbbra sem reagált a felsorolt problémákra, így a legtöbben kénytelenek vagyunk az alaprendszer problémáival megbarátkozni – de nem örökre. Létezik ugyanis megoldás: úgy hívják, hogy Enhanced Steam!

Az Enhanced Steam a profilokat is kibővíti: az oldalsó menüben minden olyan hasznos oldal linkje megjelenik, amely a Steam tárgyak, kártyák és játékok cseréjéhez, illetve beárazásához jöhet jól.

LETÖLT, TELEPÍT, ÉLVEZ

Az Enhanced Steam nem a rendes, asztali Steam klienst szabja át, hanem a webes felületet, amely funkcióit tekintve majdnem teljes egészében megegyezik letölthető társával. Gyakorlatilag annyi a kettő közti különbség, hogy játékot telepíteni és elindítani csak a Steam-alkalmazásból lehet. Az Enhanced Steam ezért nem is egy különálló program, hanem egy böngészőbe beépülő kiegészítő: nem kell külön letölteni, nincs hosszadalmas installálási folyamata, és elérhető Mozilla Firefox, Google Chrome és Opera alól is (Explorer-változat nem létezik belőle). A frissítések mindig Chrome alatt jelennek meg először, a Firefox-felhasználók csak később, tömbösítve kapják meg őket – de mivel már itthon is a Chrome a piacvezető, emiatt nem kell, hogy bárkinek is fájjon a feje.

De mégis mi a fenétől jó ez az egész, ha a Steam nem lesz tőle gyorsabb, és az asztali klienshez sincs köze? Attól, hogy olyan funkciók tömkelegét pattintja a Valve rendszeréhez, amelyekről már egy nap használat után is úgy véli az ember, hogy nem tud tovább nélkülük élni, és nem érti, a Valve-nél miért nem gondoltak még ezek egyikére sem. Persze nem kell komoly boszorkányságra gondolni, a rendszernek van olyan része, ahol egy szimpla színcsere is hatalmas segítséget nyújt!

Ott van rögtön a Steam főoldala, a bolt nyitófelülete, ahol mindig a kiemelt termékek, az aktuálisan futó

A főoldalon és az egyéb ajánlódobozokban megjelenő színezés alapvetően változtatja meg a böngészés folyamatát. Zöld szín jelzi, ha az adott játék már megvan, kék pedig, ha szerepel a saját kívánságlistán.

akciók és a toplisták foglalnak helyet. Az Enhanced Steam feltelepítésével ezek a mezők színt váltanak: alapesetben zöld mutatja, ha az adott játék már szerepel a felhasználó fiókjában (vagyis megvette/aktiválta), kékkel pedig, ha szerepel a kívánságlistáján. Egy kis ikon még azon ismerősök számát is mutatja, akik vagy szeretnék megvásárolni, vagy már a birtokolják az adott programot. Így kerülhetők el a notórius gyűjtők számára azok a felesleges kattintások, mikor az ember valamit megpróbál megvenni, hogy aztán a vásárlási folyamat legvégén vegye észre: ez már rég megvan neki!

Természetesen a színek lecserélhetők, sőt, gyakorlatilag minden más is. Az Enhanced Steam hatalmas, ezernyi beállítási lehetőségeket rejtő menüvel rendelkezik, ahol vagy 100 kapcsolót lehet különböző állásokba átpöccinteni. A kiegészítőnek nincs olyan eleme, aminek a működésébe ne lehetne beleszólni, így az általa nyújtott rugalmasság miatt nem fordulhat elő az, hogy valaki neki nem tetsző elembe fut, vagy olyanba, amit nem igazíthat a saját igényeihez.

SPÓROLJ, AHOL TUDSZ

Habár ez a színkódolás is rettentő hasznos, ennél azért jóval több extrát nyújt az Enhanced Steam, és ez az egyes termékek adatlapján a legszembetűnőbb. Ha ugyanis betöltődtek az oldal építőelemei, pár másodperces várakozás után, az ár fölött megjelenik egy olyan új cella, ahol szemrevételezhető, hogy épp mely digitális boltban a legolcsóbb az adott játék Steam-változata, és mi volt a legalacsonyabb ár, amiért valaha kínálták (és még az is megtudható, ha a program épp egy aktív bundle-ben szerepel). Ezzel visszafoghatók az impulzusvásárlások, kisakkozható, hogy körülbelül mennyit kérnek majd a játékért egy steames leárazás alkalmával, és olyan ajánlatok is kifoghatók, amikről másként nem értesülne az ember. Ez az árazási információ a DLC-k esetében is elérhető, így ott sem kell lemondani a jó vételekről.

És az adatlap ezenfelül is tartalmaz extrákat. Ilyen az a blokk, ahol az aktuális játékosok száma

AZ ENHANCED STEAM EGY OLYAN NÉLKÜLÖZHETETLEN KIEGÉSZÍTŐ, MELYNEK FUNKCIÓIT JÓ LENNE, HA A VALVE BERAKNÁ A STEAM KERETPROGRAMBA.

látható, megmutatva, mennyi volt az egyszerre online lévő felhasználók száma, és hogy az ellenőrzés pillanatában épp hányan nyüstölik az adott játékot. Ez igazán a multiplayer-központú, nem éppen fiatal címek esetében lehet iránymutató egy vásárlás előtt: így nem kell zsákbamacskát venni, az első indítást követően döbbenve rá arra, hogy nincs senki, aki csatlakozna az online csatákhoz.

Ha pedig ez még nem lenne elég, akkor ott vannak a piactéren váró módosítások, amik elsősorban a Steam-kártyák gyűjtőinek kedveznek. A kitűzők gyűjtőoldalán szerepel, hogy hány játékból eshet még ki kártya, összesen mennyi szedhető ki belőlük, és hány játék esetében van esély booster-csomag megkaparintására. Ezenkívül az egyes kitűzők adatlapján azonnal megjelenik, hogy mi az adott kártya legalacsonyabb ára, és így nem kell kézzel keresgélni, számológéppel kiszámolni, mennyibe is fájna mindent a kosárba pakolni, felhasználva a Steam-pénztárcában lévő pénzmennyiséget. Utóbbi esetében még az előre meghatározott feltöltési csomagokkal sem kell foglalkozni: pontosan annyit lehet a fiókba utalni, amennyit az ember akar.

INFORMÁCIÓTENGER

Ha valaki még ezzel sem éri be, és a világon mindent tudni akar a Steam-fiókjával kapcsolatban, adatok egész tömkelegével találhatja magát szembe a profiloldalon, ahol látható a piactéren és a boltban elköltött teljes pénzmennyiség, az összes megnyitott achievementtel kapcsolatos statisztika, és egy kattintással el lehet navigálni olyan oldalakra is, ahol játékok és egyéb piactéren árulható tárgyak cserekereskedelme folyik. December óta már létezik az Enhanced Steamnek egy olyan alternatív változata is, ahol a felsorolt funkciók az asztali kliensben is használhatók – hogy ez meddig fog működni, azt egyelőre nem tudjuk, az viszont biztos, hogy 2014-ben Steam-felhasználó nem lehet úgy az ember, hogy a világ leghasznosabb, teljesen ingyenes kiegészítőjét nem telepíti fel. Az Enhanced Steam mindent kihoz a Steamből, amit csak lehet, hónapról hónapra fejlődik és javul. Most már csak az kellene, hogy a Valve hivatalosan is felkarolja, és ne hagyja a piszkos munkát egy lelkes, hozzáértő, de hasznot ebből egyáltalán nem látó rajongóra.

HELYEZD BIZTONSÁGBA A MENTÉSEIDET

Habár a legtöbb, manapság megjelenő játék már rendelkezik felhőtámogatással, ez még nem garantálja azt, hogy a Steam szervereire automatikusan felkerülő mentések biztonságban vannak. A technikai problémák kategóriájában már a Sam and Max-sorozat óta küzdő Telltale-játékok az egyértelmű győztesek: a Walking Dead esetében szerkesztőségünkben is előfordult az, hogy a féltve őrzött mentések egyik napról a másikra eltűntek, és így kénytelenek voltunk az egészet újrakezdeni, ami egy epizodikus, a fájlokat a folytatások esetében is használó történet esetében több mint bosszantó. Ráadásul ez a betegség a Uplayt is megfertőzte: nem nagyon volt még olyan Ubisoft-játék, ahol Chris ne bukta volna az összes mentését! Szerencsére van megoldás, ráadásul ingyenes, és még a DVD-mellékletünkön is megtalálható. A csodaszer neve GameSave Manager, amit még csak telepíteni sem kell, önmagában is vígan elfut. Működése rettentő egyszerű, a bekapcsolást követően letölti a legfrissebb játék- és programadatbázist a szervereiről (naponta akár több frissítés is megjelenhet hozzá!), ezt követően pedig a PC teljes merevlemezét átfutja, megtalálva az összes feltelepített játék mentését, függetlenül attól, hogy steames, origines, uplayes vagy „sima telepítős" applikációról van-e szó. A megtalált fájlokat aztán lehet szortírozni, és egy kattintással biztonsági mentést csinálni róluk. Akik teljesen biztosra akarnak menni, azok a programot összeköthetik a Dropbox, Google Drive vagy a Microsoft OneDrive-fiókjukkal, és azonnal fel is tolhatják a felhőbe az elkészült fájlokat. Mivel a Gamesave Manager minden mentési folyamat alkalmával új tételeket kreál, ezért a régiek sem tűnnek el, így ha beüt bármiféle gebasz (mondjuk egy rossz checkpoint), akkor egy korábbi állapothoz is vissza lehet térni.

GORKY 17

[ÍRTA MIGUEL] **BÁR SOKAN NEM EMLÉKEZNEK RÁ, A LENGYEL JÁTÉKGYÁRTÁS MÁR JÓVAL A WITCHER ELŐTT LÉTEZETT. EGYIK CSÚCSPONTJA A GORKY 17 CÍMŰ, HORRORRAL ÉS AKCIÓVAL DÚSÍTOTT SZEREPJÁTÉK VOLT, AMELY MEGLEHETŐSEN SZÉPEN ÖREGEDETT, ÉS MÉG MA SEM KÉSŐ KIPRÓBÁLNI.**

Geralt meg a csajok, mi? Hagyd már, tudtak a lengyelek régebben más recept alapján is dolgozni. Például úgy össze tudták kavarni a játékstílusokat, hogy a végén már ők sem nagyon tudták, mi merre van. Jó példa erre a Gorky 17, amely alapból felfedezésre és körökre osztott harcra építő játék, némi tárgymenedzseléssel és rejtelmes sztorival – de később kiderül, hogy sokkal többről van itt szó.

BELE A KÖZEPÉBE

Pontosabban nem is sokkal később, nagyjából a játék hetedik percében már törnek is ránk a mutáns szörnyek. Igen, mutánsok is meg szörnyek is, egyszerre! A háttértörténet szerint ugyanis az általunk irányított kommandós csapat azért érkezett egy elhagyatott városba, hogy egy félrecsúszott katonai kísérlet eredménye után kutasson. Pontosabban: ha tudja, derítse ki, mi lett a település lakosaival, de ami ennél is fontosabb, mi lett a korábban odaküldött kommandósokkal. (Vajon jönne még egy osztag, ha ők is eltűnnének?) Na, ahogy mondtam, a hetedik percben már meg is sejthetjük, mi történt szegény egyes csapattal, ekkor kapunk ugyanis először bemutatót arról, miért is érdemes mindenféle fegyver után kutatni akkor, amikor épp nem harcolunk. Nyilván azért, hogy megnyerjük a körökre osztott csatákat. Az első meglepetés akkor ér majd mindenkit, mikor kiderül, hogy a fegyvereink nem csak adott távolságra képesek ellőni (ez még önmagában nem is meglepő), de még az irány is meg van szabva: pisztollyal csak egyenesen, puskával már átlósan is. De annyira egyenesen és átlósan, hogy a gép által húzott vonal mellé akkor sem tudunk durrantani, ha a szomszédos négyzeten álló célpont mondjuk akkora, mint egy Trabant (és ez nem egy hasonlat: a játék tényleg Trabantokkal van teli).

ADATOK

KIADÓ
TopWare

FEJLESZTŐ
Metropolis

MEGJELENÉS ÉVE
1999

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

Szerencsére nemcsak ez a két fegyver van, akad még kés, lángszóró, sőt lézerirányítású rakéta is. Embereink lőnek és töltenek, a szörnyek szintúgy. Kicsit zavaró, hogy a játék végét jelenti, ha bármelyik csapattag megnyekken, márpedig ez elég sűrűn előfordul, ha hagyjuk, hogy a nyílt színen érje őket a gépágyútűz,

A keleti blokk egyik legmeghatározóbb jelképe, a Trabant ebből a játékból sem maradhatott ki

vagy hogy félméteres karmok szúrják őket keresztül, az ugyanis árt az egészségnek.

A taktikai elemeket viszont nem csak a fegyverek különleges, sakklépésszerű használata adja. Vannak például kábító hatású eszközeink is, ezeket érdemes nem elfelejteni. A lényeg, hogy az elkábított ellenfél lőni tud, de mozogni nem. Mivel azonban tudjuk, hogy hol vannak a helyek, ahol nem támadhat, az elaltatása után már nem marad más feladatunk, mint beállni a holtsávokba úgy, hogy mi azért célba tudjuk venni a szerencsétlent. Ezzel a taktikával szinte bármelyik ellenfelet, még a bossokat is le tudjuk nyomni. Kábítógránát híján igyekezzünk a pálya adta fedezékeket kihasználni, illetve folyamatosan úgy mozogni, hogy a lehető legkevesebb ellenfél mérhessen be minket. Ez persze négy embernél nem egyszerű, főleg ha olyan csatába keveredünk, ahol az eddigi nehézségek mellé valaki vagy valami megvédése is bejön feladatnak.

KELET-EURÓPAI VESZÉLYHELYZET

Ha valakinek van akkora szerencséje, hogy nem fagy bele az intróba, az megtudhatja, hogy miképp keveredünk amúgy ebbe a

TOVÁBB IS VAN, MONDTÁK MÉG

A Gorky 17 nyugaton is elég szép fogadtatása (ott egyébként Odium címmel jelent meg) lehetővé tette, hogy a játékhoz folytatások is készüljenek – ezek viszont a hazai piacon már akkora sikert sem arattak, mint az első rész. Talán azért, mert ezekhez már nem készült magyar fordítás... A második epizód a Gorky Zero: Beyond Honor címet kapta, és előzményként szolgált a Gorky 17-hez. A főszereplő Cole Sullivan, akit egy ukrán misszió során a NATO arra kér, hogy szerezzen információkat egy, az áldozatai agyát átmosó szektáról, de a helyszínen kiderül, hogy a valóság ennél egy kicsit bonyolultabb. A Splinter Cellhez hasonló játékelemekből építkező második Gorky Zeróban a siker érdekében elengedhetetlen volt a lopakodás, továbbá a zárakat és a biztonsági kamerákat is meg kellett hekkelnünk, hogy a pálya fontos helyeire eljussunk. A játék a maga idejében közepes értékeléseket kapott. Az Aurora Watching (a nyugati piacon: Soldier Elite: Zero Hour) című epizód megmaradt harmadik személyű, izometrikus nézetű lopakodós játéknak. Ez a hivatalos kánon szerinti második rész, melyben már egy, a Jeges-tengeren elsüllyedt orosz tengeralattjáró körül bonyolódik a történet. A főszereplő ismét Cole Sullivan, továbbá a kütyük és a lopakodás. A játék sem a szaksajtóban, sem a boltok polcain nem kapott nagy figyelmet – igazából mi sem tudtunk a létezéséről egészen addig, míg rá nem kerestünk az interneten...

furcsa városba. Én odáig jutottam, hogy orosz helikopterek szétrobbantanak egy orosz települést, de tulajdonképpen lényegtelen is az egész. A fontos dolgok ugyanis már akkor történnek, amikor mi irányítjuk a cselekményt. Ahogy említettem, három karakterrel kezdünk, és ebből van is egy, aki nem halálosan idegesítő. Fontos tudni, hogy mikor a Gorky készült, gyerekcipőben járt még a játékok szinkronizálása, így már az is nagy teljesítmény, hogy a szereplőknek legalább egy részét tehetséges színészek szólaltatják meg. A lényeg, hogy csak kezdetben vannak ennyire kevesen, és a későbbiekben jelenik meg a slepp.

Például egy túlélő a városból vagy az előző csapatból, egy hírre éhes újságírónő, egy múzeumvezető, és még vagy fél tucat hasonló alak. A csapatban egyszerre négyen lehetnek, így kézenfekvő, hogy az előbb felsoroltak váltják majd egymást. Sőt, tulajdonképpen maga a történet is akkor megy előre, ha új emberrel találkozunk, aki hozzáteszi a saját verzióját az általunk

Sajnos a Gorky 17-hez nem készült mod, amely legalább a felbontást feljebb tornászta volna, így mindenki kénytelen 640x480-ban játszani...

megélt dolgokhoz. Lesz persze, aki meghal, és olyan is, aki elárul minket, de nyugi, a szívünkhöz túlságosan úgysem nő senki.

ILYEN KÉPERNYŐ, OLYAN KÉPERNYŐ

Ahogy korábban már említettem, a játék igazi hibrid. Alapból szabadon bejárható területen mászkáló, keresgélő embereket kapunk, mármint, ha nem számítjuk a szabad bejárás durva ellehetetlenítésének azt, hogy a térkép (legalábbis az első végigjátszásban) előre nem várt pontjain, a semmiből előugranak a korábban már részletezett ellenfelek. Ha legyőzzük őket, tapasztalati pontokat kapunk, és visszakerülünk a nyílt játéktérre.

A lényeg persze az, hogy a tapasztalati pontok mellett a lehető legtöbb cuccot összeszedjük a környéken. A hátizsákba bepakolt dolgokat ide-oda cserélgethetjük az embereink között, sőt nem is árt valami rendszert vinni az elosztásba, hiszen elengedhetetlen, hogy mindenkinél legyen fegyver, lőszer, gránát vagy épp kötszer. A fegyverek használata és a karakterek szintlépése érdekes módon nem egyszerre megy. Minél többet használunk valamit, annál nagyobb szintet érünk el a kezelésében, vagyis gyakorlottabbak leszünk. A karakterek ezen túl azonban külön is szintet lépnek, ilyenkor néhány pontot eloszthatunk olyan képességek között, mint az életerő vagy a higgadtság.

Érdekes, hogy a játék leggyengébb pontjait nem ezek a dolgok jelentik, sőt az alaprendszer még mai szemmel nézve is jól kitalált, és ha megszoktuk, még élvezhető is. Az igazi probléma a grafika. És nem

HONNAN SZEREZHETEM BE?

Mivel a Gorky 17 lokalizált, felirattal és szinkronnal egyaránt rendelkező magyar változata már évek óta nem kapható itthon, ezért sajnos arról a kiadásról talán örökre le kell mondanunk. A Gorky 17 angol változatánál már könnyebb a helyzet, mind a Steam, mind a GOG kínálatában megtalálható, és ahogy lenni szokott, az utóbbit tudjuk ajánlani. A GOG-kiadás egészen biztosan elindul a modern operációs rendszereken!

gog.com

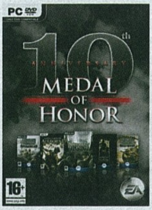
azért, mert a játék csúnya. Pontosabban nem csúnyább, mint bármelyik, akkortájt kiadott játék. Inkább kusza a felhasználói felület, és izometrikus 3D-játékhoz képest zavaróan közel van a földhöz a kamera, így alig látunk valamit a világból. Ehhez jön még az a hülyeség, hogy a képernyőn nincs görgetés. Ha az egér mutatóját a képernyő szélére visszük, odébb vánszorog a keret, de amint visszahúzzuk a kurzort, a keret is visszaugrik.

Jó hír viszont, hogy nagyjából ennyi volt a rossz hír. A történelmi hűség kedvéért fontos megjegyezni, hogy a játékhoz magyar szinkron is készült, ez azonban nincs benne a Good Old Gamesen megvásárolható változatban. Anélkül, hogy bántani akarnám a készítőket, azért még azt ideszúrom, hogy ez nem feltétlenül baj, az eredeti hangok is vannak olyan rosszak, mint a magyar változat fordítása. Apró érdekesség egyébként, hogy a lokalizált verzióban az Eliza Dushkut szinkronizáló Solecki Janka is szerepelt a hangok között, és bár a végeredmény ténylег nem lett túl jó, az biztos, hogyha annak idején nem eresztik rá a magyar színészvilág legjavát a programra, akkor ma már csak nagyon keveseknek mondana bármit is a Gorky 17 cím. Pedig nem kellene elfelejteni és eltemetni, főleg nem napjainkban, mikor végre visszatért ez a műfaj a köztudatba.

80%

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK

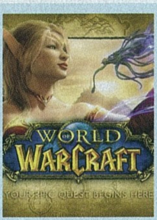


MEDAL OF HONOR 10TH ANNIVERSARY Tízéves háború

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **3990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **2015, Inc. / EA LA**

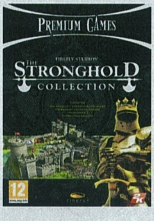
A Medal of Honor-sorozat ma már talán nem olyan patinás, mint egykoron, de az új, modern hadviselésre fókuszáló részek szerencsére nem rontják el azt az élményt, amit a korai MoH-ok nyújthatnak a második világháborús miliőt kedvelő játékosoknak. A klasszikus, 2002 elején (azaz már 12 esztendeje) megjelent Allied Assault megmutatta, hogy nemcsak szupernácikkal és zombikkal lehet izgalmas háborús FPS-t készíteni, az EA pedig két kiegészítővel tartotta életben a legendát (Spearhead és Breakthrough), hogy 2004-ben elhagyjuk a forrongó Európát, és a Pacific Assaultban a japán hadsereggel nézzünk farkasszemet. Ezek után pár év szünet következett, az utolsó PC-re is kiadott világháborús Medal of Honor, a 2007-es Airborne viszont újra az események sűrűjébe, azaz az öreg kontinens háborús országaiba kalauzolt el bennünket. És hogy mi okból mondjuk ezt most el? Nos, csupán azért, mert a Medal of Honor-sorozat egy évtizedes történelmi összefoglalója mindössze 3.990 forintba kerül. Kihagyhatatlan ajánlat!

Világok ládikája WORLD OF WARCRAFT BATTLECHEST



ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **3990 Ft** KIADÓ **Blizzard** FEJLESZTŐ **Blizzard Entertainment**

Persze nemcsak a második világégés témaköréért rajongó játékosoknak érdemes körülnéznie a különböző gyűjtemények területén. Az online szerepjátékok rajongói is találhatnak klassz ajánlatokat, olyanokat, mint amilyen a World of Warcraft Battlechest, ami mindössze 3.990 forintos ár fejében nemcsak a klasszikus WoW alapjátékot adja a kezünkbe, de annak legfontosabb kiegészítőit is, azaz a The Burning Crusade-et, a Wrath of the Lich Kinget, és a Cataclysmot is – bizony, egyedül a Mists of Pandaria maradt ki a pakkból, ami jelenleg a legújabb expanziónak számít. Mindez pedig nem kerül többe, mint egy B-kategóriás játék, hisz most csupán 3.990 forintot kell fizetni ezért a tartalmában több száz (ezer?) játékórát garantáló kiszerelésért. Természetesen a World of Warcraft egyike az utolsó nagy fizetős MMORPG-knek, ami azt jelenti, hogy ingyen nem férünk hozzá Azeroth minden titkához, viszont a Battlechestben találunk egy 30 napos játékkupont, hogy legyen ideje a Blizzardnak felfalni a lelkünket.

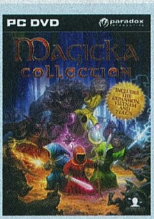


STRONGHOLD COLLECTION Vár állott, most kőhalom

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **2K Interactive** FEJLESZTŐ **Firefly Studios**

Na, de mi van akkor, ha a kedves olvasó nemcsak az FPS-ektől, de az MMO-któl is idegenkedik, ellenben visszasírja a klasszikus RTS-ek aranykorát, amikor nem telt el úgy hónap, hogy legalább egy ilyen alkotás ne került volna a boltokba? Nos, ebben az esetben a Stronghold Collection az ideális választás. A kicsit borsosabb, 4.990 forintos áron forgalmazott gyűjtemény igazán kitesz magáért, elvégre nemcsak a 2D-s kor ikonikus Strongholdja és Crusadere kapott helyet a lemezeken, hanem utóbbi játék Extreme kiegészítője, a Stronghold 2, valamint a Stronghold Legends is, amiben a középkori feudalizmust felváltja a mesék szörnyekkel és titkokkal teli világa. Aki egyébként nem ismeri a Stronghold-szériát, az képzeljen el egy RTS-t, amiben a játékosnak komoly menedzserfeladatai is vannak. Középkori várúrként nemcsak a hadak toborzásáról és birodalmunk védelméről kell gondoskodnunk, de ránk hárul alattvalóink regulázása, az adószedés, na meg a békés (haha!) diplomácia is. Lesz hát feladatotok bőven.

Mágusok viadala MAGICKA COLLECTION



ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **990 Ft** KIADÓ **Paradox Interactive** FEJLESZTŐ **Arrowhead Game Studios**

A Magicka-sorozat már szerepelt rovatunk hasábjain, ami elsősorban a játékok kiváló árazásának és minőségének köszönhető. Mindkét faktorra jó példa a Magicka Collection, ami mindössze 990 forint, és bár a Magicka: Wizard Wars nem került bele a csomagba (kissé megtévesztő a cím, de azt érdemes leszögezni, hogy a Wizard Wars még csak bétaként érhető el), a klasszikus Magicka, valamint annak kiegészítői mind a lemezre égtek, így nem maradunk le semmiről, ami az első résszel kapcsolatos. Érdemes tudni egyébként, hogy az ezer forintot sem elérő ár csak a magyar bolti kiadás ismérve, ha Steamen szeretnénk beszerezni a Magickát, csak az alapjátékért 9,99 eurót, azaz a cikk írásakor több mint 3.000 forintot kellene kicsengetnünk. És hogy mi is az a Magicka? Vicces, humoros, magát abszolút komolyan nem vevő varázslópárbaj, ami ügyesen ötvözi a Diablo-szerű akció-szerepjátékok játékmenetét és a Discworld-sorozat bájos jellemzőit. Kihagyhatatlan, pláne ennyi pénzért. Akkor is, ha utálod a mágusokat!

BAD PIGGIES Malackodás

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **3990 Ft** KIADÓ **Focus Multimedia** FEJLESZTŐ **Rovio**

Manapság mindent átszőnek a mobilos játékok, és valószínűleg még az is tudja, mi az Angry Birds, aki soha életében nem fogott a kezében okostelefont. Van pár franchise ugyanis, ami kitört a virtuális világból és a mindennapok része lett, az Angry Birds pedig ikonja ennek a jelenségnek. Igen ám, de mindig csak azok a fránya madarak tetszelegnek a reflektorfényben, holott a malacok sem olyan vészesen rossz arcok, sőt, csak egy rántottát akartak készíteni, mire az ádáz szárnyasok bosszúhadjáratba kezdtek ellenük, és egész fajukat ki akarják irtani. Te is úgy gondolod, hogy móresre kellene tanítani a tollas gyilkosokat? Ha igen, a Bad Piggies című játékot neked találták ki! A játék az Angry Birds megfordított formuláját használja, azaz a malacokkal kell felépítenünk mindenféle masszív szerkezeteket, amikkel megvédhetjük magunkat a záporozó tojásoktól. A grafika nagyon aranyos, 3-tól 300 éves korig elbűvöli az embert, gépigény pedig szinte nincs, hisz egy mobilokról portolt programról van szó.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Crysis Warhead (1990 Ft), **Worms 4: Mayhem** (490 Ft), **DiRT Showdown** (1990 Ft), **Battlefield 3** (3990 Ft), **War Front: Turning Point** (990 Ft), **Need for Speed Shift** (3990 Ft)

METAL GEAR

[ÍRTA WILSON] **Ha nem is napra pontosan, de 12 év telt el a legutóbbi PC-s Metal Gear Solid-epizód óta, így a Metal Gear Rising: Revengeance megjelenése remek alkalmat nyújt arra, hogy visszatekintsünk a sorozat első részére.**

Az 1987-es Metal Gear (ez a dátum Japánra vonatkozik, a játék az Egyesült Államokba csak egy évvel később érkezett meg) átiratainak története azért is fontos, mert ráébreszt arra, hogy mekkora luxusban élünk manapság. A multiplatform játékok esetében ma már csak a pixelek kergetése és a képfrissítés sebességének mérése jelenti az összehasonlítást, hiszen a konzolos változatok általában csúnyábbak az asztali gépes változatoknál, tartalmilag viszont teljesen megegyeznek a PC-s „nagytestvérükkel". Ez azonban nem mindig volt így.

DZSUNGELHARC

Jó példa erre a Metal Gear, hiszen a játék a pályafutását az MSX2-n, az ázsiai szigetország egyik legnépszerűbb masináján kezdte – a gépet ráadásul maga a Microsoft találta ki, de az MSX2 az Egyesült Államokban soha nem terjedt el. Nem úgy a japánoknál: az MSX és második generációs testvére a korabeli kiadók (Konami, Hudson Soft) legnagyobb vadászterülete volt, és ha akadt rajta meghatározó játék, akkor az a Kodzsima Hideó pályáját elindító Metal Gear, ami a kor trendjeivel szembemenve nem a kamikaze stílusú akcióra, hanem a filmszerű élményre és taktikus lopakodásra helyezte a hangsúlyt. Ez az újszerű hangvétel, ha egy teljesen új stílusnak nem is, de egy mind a mai napig aktív sorozatnak azért életet adott, és egyúttal egy problémát azoknak, akiknek az MSX-hez képest gyengébb hardverű gépekre kellett átírni a rá megjelenő programokat.

Ezzel a kihívással ekkoriban ezrek voltak kénytelenek nap mint nap szembenézni. A csúcskategóriás Amiga, illetve az alsóbb osztályt képviselő Atari és Commodore-gépek közé ékelt Nintendo Entertainment Systemen, továbbá az ekkor még gyerekcipőben járó PC-n nem volt éppen fáklyásmenet egy ennyire komplex és ennyire szép játékot újraépíteni – és nem is sikerült maradéktalanul. A NES-es, majd az abból született PC-s változatot nem az eredeti brigád, hanem egy másik Konami-csapat készítette, így a maximálisan egoista Kodzsima mind a mai napig elítéli a két alternatív verziót.

A repülőből való kiugrás a sorozatban később is szerepelt: az MGS 3 pontosan így kezdődött!

PLASZTIKAI SEBÉSZET

Miért ennyire szőrösszívű az egyik legjobban kedvelt játékkészítő? Mert a NES-es és a PC-s változat nem egészen olyan, mint az MSX2-es: már maga az intró is teljesen más (a főszereplő, Solid Snake egy dzsungel felett, egy repülőből ugrik ki három másik katona társaságában, akikről soha, egyetlen szó sem hangzik el a játékban), és az első helyszín is a fák birodalma, egy olyan pálya, ami az MSX2-es kiadásban egyáltalán nem szerepelt. A hozzáadott tartalom legnagyobb hibája, hogy emiatt a NES-es és PC-s Metal Gear nyitánya csapnivalóan rossz: az öröktől hemzsegő dzsungelen igazi kínszenvedés átjutni, és a program olyan fortélyokat követel meg a továbbjutás érdekében, amit csak később tanítanak meg a tutorial üzenetek.

A képeken szereplő DOS-változat talán a létező legrondább verzió – a többi ennél azért szebb volt.

Szerencsére a későbbi pályák felépítését és a főbb párbeszédeket már nem érintették ekkora változtatások, leszámítva egy sarkalatos, nem éppen elhanyagolható pontot: az utolsó harcot. Ahogy a sorozat minden epizódjában, úgy az elsőben is a címadó gépszörnyeteg legyőzése a cél – éppen ezért volt furcsa, hogy sem NES-es, sem PC-s változatban nem szerepelt benne egyetlen Metal Gear sem! Helyette egy szuperszámítógépet kellett aláaknázni, ami pont annyira izgalmas, amilyennek leírva tűnik, és ez a változtatás különösen annak fényében fájó, ha számításba vesszük, hogy MSX2-n ugyanezt egy hatalmas lépegető árnyékában kellett végrehajtani, miközben lézernyalábok egész sora tört az életünkre.

ADATOK

KIADÓ
Konami

FEJLESZTŐ
Konami

KIADÁS ÉVE
1990

PLATFORMOK
Commodore 64, DOS, NES, MSX2, PlayStation 2, PlayStation 3

A Metal Gear-átiratok mégsem ettől váltak legendássá, hanem a botrányosan rossz lokalizáció miatt: több más japán játékhoz hasonlóan itt sem volt olvasószerkesztő, aki átfésülte volna a fordítást, így a hatalmas elgépelések, és az angol nyelvtan szabályait ignoráló mondatok (I feel asleep!) önfeledt percek egész sokaságáért felelősek. Hiába azonban a rengeteg hiba, a Metal Geart még így sem téríthette le semmi a siker útjáról, és a megjelenése óta eltelt 27 évben legalább olyan stabil pontja lett a videojátékok világának, mint az egészet kiötlő Kodzsima.

Korai hozzáférés, szabad rablás?

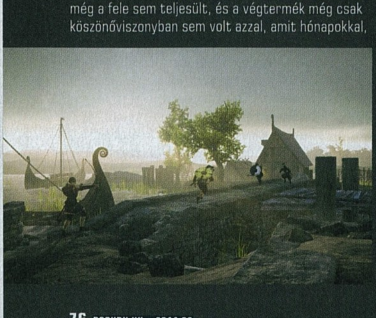
[ÍRTA WILSON] Jelen sorok írásakor a Steam eladási listáját három olyan játék vezeti, melyek a Steam és annak korai hozzáférés programja nélkül talán soha sem jelentek volna meg. Vagy ha mégis, akkor biztos, hogy nem termeltek volna dollármilliókat!

A decemberben, váratlanul kiadott DayZ alfaváltozat nem csupán kiváló pénztermelőnek bizonyult, de remek vitaindítónak is. A megjelenése óta nem telt még el úgy hét, hogy valahol ne jelent volna meg cikk vagy új fórumtopik a játékkal kapcsolatban, azt feszegetve, vajon etikus-e egy ilyen kezdetleges állapotban lévő játékot kiadni, pláne ennyi pénzt (24 euró, nagyjából 7000 Ft) kérni érte?

NOTCH NYOMDOKAIBAN

A korai hozzáférés ötlete minden idők legsikeresebb független játékfejlesztőjéhez, a Minecraft atyjához, a svéd Markus „Notch" Perssonhoz köthető, aki 2009 közepén döntött úgy, hogy az addigi trendekkel szembemenve már a fejlesztés korai szakaszában elérhetővé teszi játékát az érdeklődők számára – persze nem ingyen. Ötletének lényege az időzítés és a vevőcsalogatás volt: aki korán beruházott a Minecraftre, az a végleges ár feléért megkapta az alfát, és az ezt követő összes verziót, egészen az idők végezetéig. Ezzel leomlott az a fal, amely korábban a vevők és a fejlesztők között húzódott, és megmutatta azt az utat, amit egy játék bejár a tervezéstől az elkészültéig. Egy olyan iparban, ahol mindent a marketing, az érzelmekre és a megtévesztésre kihegyezett reklám ural, ez igazi palotaforradalom volt, és életre keltett egy teljesen új üzleti modellt.

A korai hozzáférés azonban magában hordoz egy olyan problémát, amivel régóta küzd a játékipar: a hiteltelenné válást. Hány és hány olyan példát lehetne sorolni a múltból, mikor az ígéreteknek még a fele sem teljesült, és a végtermék még csak köszönőviszonyban sem volt azzal, amit hónapokkal, vagy évekkel korábban mutattak a kiadók és a fejlesztők? És vajon mit lehet ilyenkor tenni?



DRÁGA SORSJEGY

Ha a Battlefield 4 példájából indulunk ki, akkor nem sokat. 2013 őszének talán legnagyobb és legjobban várt játéka bár remek multis FPS lett, de sok szempontból jogosan háborodtak fel milliók azon, hogy a program milyen állapotban került a boltokba. Az Xbox One-os és a PS4-es változatok szinte játszhatatlanok voltak, a PC-s verzió pedig véletlenszerű összeomlásokkal, a terhelést egyáltalán nem bíró szerverek sokaságával keserítette meg azok életét, akik 10 ezer forintnál is többet áldoztak egy sokat látott sorozat új epizódjára. A felmerülő problémák már csak azért is érthetetlenek, mert korábban egy Battlefield sem szenvedett ilyen és ehhez hasonló kihívásokkal, és az új rész alapját is egy befejezett, teljesen finomhangolt rendszer adta, nem pedig egy olyan, amit a semmiből kellett felépíteni – ez lehetett volna ugyanis az egyetlen értelmes válasz a játékosokban gyakran felmerülő „Miért?"-re.

De vajon miért tolerálható ez akkor, ha egy korai hozzáférésű játék nem indul el, vagy nem tudja azokat a funkciókat, amit megígér? A rendszer elvileg jól meghatározott, érthető szabályok szerint működik, ahol a termékek adatlapján le van írva, hogy mikor és milyen elemek készülnek el, és mikor éri el a produktum a „végleges" állapotot. Legalábbis ez a jobbik eset: a rosszabbik az, ha a program sosem készül el, a fejlesztő nem kommunikál a vásárlókkal, és még csak meg sem próbálja kompenzálni azokat, akik esetleg átverve érzik magukat. A korai hozzáférés így tulajdonképpen olyan, mint az előrendelés: a vevő a pénztárcájával szavaz bizalmat, és reméli, hogy tényleg azt kapja, amiért fizetett. Viszont valamit biztosan kap, szemben mondjuk a kickstarteres projektekkel, ahol valóban lutri az egész, és egyáltalán nem biztos, hogy az adománykérő nem tűnik el nyom nélkül a megszerzett pénzzel, vagy nem tapsolja el valami teljesen más dologra.

LOTTÓZHATNÁNK IS

Amikor az ember egy korai hozzáférésű játékot vesz, akkor azzal elfogadja annak zsákbamacska szabályait is. De tényleg ez a legjobb ötlet? Nem lehetne valahogyan szabályozni, valamiféle biztosítékot nyújtani, hogy a fejlesztő még véletlenül se verhesse át a vevőit? Hiszen a hatalom az ő kezében van, és végső soron úgyis olyan játékot csinál, amilyet akar. Olyat, ami a legtöbb pénzt hozza... És pontosan ezért kell, hogy létezzen a korai hozzáférés lehetősége.

A DayZ már a megjelenésének első havában egymillió vásárlót tudott magához csalogatni

Eddig ugyanis esély nem volt arra, hogy bárki is beleszóljon azokba a tervekbe és ötletekbe, amiket a fejlesztők már évekkel korábban lefixáltak, és amibe addigra már éveket, dollármilliókat öltek bele. A korai hozzáférés ezzel szemben ledönti a falakat, és egy publikus kommunikációs csatornát alakít ki a fejlesztő és a vevő között, így folyamatosan, szinte percenként érkeznek pozitív és negatív kritikák, építő jellegű hozzászólások. Márpedig sem egy piackutatás, sem egy fókuszteszt nem tud olyan pontos és részletes leírást adni a jól és rosszul működő dolgokról, mint az aktív játékosok tábora, akik már a kezdetektől a folyamat részét képezik. Ezáltal új, eredetileg nem tervezett funkciók kerülhetnek be, nem működő, vagy épp utált elemek tűnhetnek el, és akár a tálalás vagy a hangvétel is gyökeres változásokon eshet át.

A korai hozzáférés során keletkező aktivitás ráadásul ingyen marketinget is jelent: már a fejlesztés korai szakaszában olyan hátszelet kaphat egy játék, amit normál esetben csak rengeteg pénz elköltésével, a hagyományos csatornák használatával érhetne el, ezt pedig

	Sikeres videojáték-Kickstarter gyűjtések	Ténylegesen el is készült és kiadott Kickstarter-játékok	Teljesítési arány, százalékban (%)
2009	5	2	40%
2010	21	7	33%
2011	69	21	30%
2012	207	33	16%

forrás: http://evilasahobby.com/2014/01/18/kickstander-only-around-a-third-of-kickstarted-video-game-projects-fully-deliver-to-their-backers/

nagyon kevesen engedhetik meg maguknak – a független fejlesztők körében például szinte senki. A szájról szájra terjedő történetek és élménybeszámolók a Minecraft, a DayZ és legutóbb a Starbound esetében is hozzájárultak ahhoz, hogy ez a trió irdatlan mennyiségű bevételt termeljen, és egyelőre semmi jelét nem látjuk annak, hogy ez a folyamat akár csak egy kicsit is lassulna.

A TÁJÉKOZTATÁS HIÁNYA

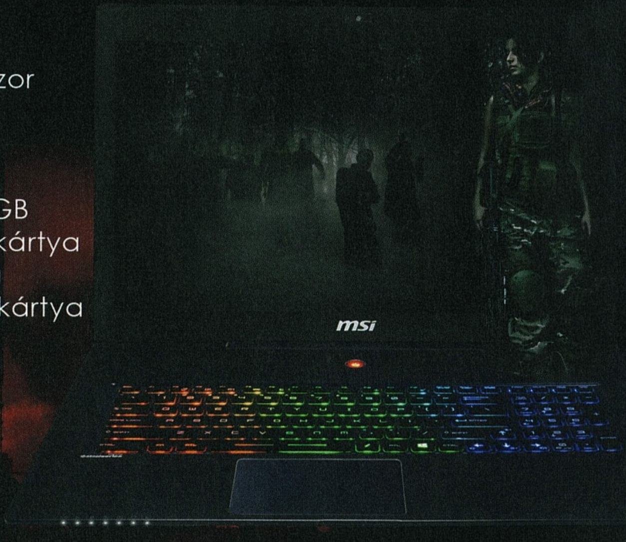
Ennek ellenére miért érintett mégis oly sokakat annyira kellemetlenül a DayZ korai állapota? Mert a korai hozzáférés fogalmával sokan továbbra sincsenek tisztában. Azt hiszik, hogyha már fizettek, akkor egy befejezett terméket kapnak, amiben már minden funkció a helyén van, amiben már nincsenek hibák. Különösen az utóbbi üthet vissza igazán, mert az első élmény még mindig a legmeghatározóbb, ha pedig az első indítást követően egy hibaüzenet, egy összeomló program, vagy valami megoldhatatlan probléma fogadja a vásárlót, akkor kicsi az esélye annak, hogy ennek ne adna hangot publikusan, nem beszélve arról, hogy ezek után az is esélyes, hogy a csalódott felhasználó soha többé nem indítja el újra a programot.

Éppen ezért lettek minden eddiginél fontosabbak a YouTube-on megtalálható „Ezzel játszunk" videók, ahol a népszerű csatornák aktív játékosai valamennyire objektíven, de mindenképp a hivatalos marketing korlátait átugorva számolnak be arról, hogy valami megéri-e a pénzét, avagy sem. És minek hinne az ember, ha nem a saját szemének: a temérdek játékmenet-videónak, ahol kendőzetlenül láthatja, hogy mit kaphat a pénzéért? Emiatt is fájó a YouTube új szerzői jogi szabályzata, ami sokszor lehetetlenné teszi a játékmenet-videók publikálását – erről pont a múlt hónapban meséltünk a Gondolatébresztő rovat hasábjain. Ha megszűnik az egyik legnépszerűbb csatorna, ahol az érdeklődő utánajárhat a terméknek, akkor ismét hagyatkozhatunk az ismeretlen fórumozók leírásaira?

A korai hozzáférés – mint üzleti modell – működhet, de csak akkor, ha a vásárlók is tisztában vannak azzal, mire adnak pénzt, a fejlesztő pedig folyamatosan tartja a kapcsolatot a közönségével, és nem vonul el hetekre, hónapokra, anélkül, hogy elárulná, épp min dolgozik. A korai hozzáférés már milliomosokat csinált emberekből, teljesen ismeretlen csapatokat emelt a figyelem középpontjába, és két esetben (Minecraft, DayZ) új műfajoknak is életet adott, de messze még az az idő, míg ez a fajta játékértékesítés annyira elfogadottá válik, mint az egyre drágább, és egyre kevesebb tartalmat kínáló, prémium áras játékok rendszere.

A DayZ-t csak a Starbound tudta megszorongatni, pedig riválisnak ott van a teljesen hasonló Nether is

MSI GS70
- i7-4700HQ processzor
- 17.3" FULL HD kijező
- 8GB memória
- 1 TB merevlemez
- nVidia GTX 765M 2GB grafikus kártya
- Killer E2200 Gaming hálózati kártya



digiprime.hu

Gamer laptopok és kiegészítők
hatalmas választékban

1074 Budapest, Dohány utca 63/B * 0670/286-4298 * www.digiprime.hu

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

OVERLORD II

➲ Tisztelt PC Guru! A minap vettem meg az újságotokat, le is töltöttem a játékot, de miután ráklikkelek az Overlord 2-nél a Configurationben a Save and Play opcióra, ezt a hibaüzenetet írja ki: Microsoft Visual C++ Runtime Library Assertion failed – Program ... File:..FxSOK/Src/FXName l.pp – Line461 – Expression:Fx False !=remove result – Kérlek, segítsetek!

Többen is jeleztétek ezt a problémát, nos, konkrétan a PhysX szoftver okozza, vagyis a hiánya. Az említett PhysX-et az nVIDIA oldaláról lehet letölteni. A link : http://tinyurl.com/d2a5j76. Csak telepíteni kell, és kész.

FALLOUT 3 ÉS DRAGON AGE

➲ A következő probléma miatt kérem a segítségeteket. A Fallout 3 Game of The Year Edition című játék, számomra érthetetlen fagyásokat produkál. Úgy fél-háromnegyed óránként teljesen váratlanul kimerevedik a kép, és nem tudok mit tenni ellene. Addig a pillanatig a legmagasabb beállításokkal is probléma nélkül futott. Nem segített az sem, ha visszavettem a minőségből, akár egészen az alapokig. Ilyenkor még a feladatkezelővel sem tudtam kilépni a programból, újra kellett indítanom a gépet.

A másik probléma a Dragon Age 2 című játékkal van, a „Hit" mellékküldetésben. A báró tróntermében végzünk a mágusokkal, majd következne az átvezető Lelianával, de mégsem indul, mert lefagy a program. Itt is akárcsak a Falloutnál megpróbáltam mindent. A program máskülönben hibátlanul fut, csak ennél az egy résznél jelentkezik a hiba. Mindkét játék eredeti, dobozos verzió, az összes elérhető frissítéssel. A segítségeteket előre is köszönöm! ➲ GYÖRGY

Fallout 3-nál próbáld ki a következőt: A Dokumentumok/My Games/Fallout3 mappában a fallout.ini fájlt nyisd meg Jegyzettömbben. Keresd meg ezt a sort bUseThreadedAI=0 és írd át így: bUseThreadedAI=1 aztán add hozzá még ezt a sort a iNumHWThreads=2 és mentsd el.

Dragon Age 2: A The Exiled Prince DLC és az 1.04 patch között van valami „interferencia"; állítólag az 1.03-as folttal nem voltak ilyen problémák. Mindenesetre a Dragon Age telepítési könyvtárában az \Addins\da2_prc_drk\module könyvtárba navigálj el, és az itt található patch mappáját töröld, de előtte mentsd el valahová. Ha az Act2 lement, akkor vissza lehet másolni az eredeti helyére.

DEAD RISING 2

➲ Szia, Tika! A Dead Risingben ott járunk, hogy szedd össze a motor alkatrészeit, és a szerelőboltot szeretnénk kinyitni. Válaszodat előre is köszönjük!
➲ MANÓ ÉS TÁDÉ

No, nézzük. A moci első villája egy kisebb viskóban van (shed), ennek a kulcsa pedig a Still Creek Hotel emeleti szobáinak egyikében a földön (a leghátsó szobában egészen pontosan). A hotelbe hátul a tűzlétrán juthattok be, ez egy „törött", nem a földön kezdődő lépcső a falon, amit a mellette lévő konténerről átugorva lehet igénybe venni. Az engine, vagyis a motor a filmszínház mögött lesz. Az üzemanyagkanna logikusan a benzinkút előtt található, a kutaknál. A kerék a Pawn Shopban vehető meg, a boltot pedig a Dick Jones nevű figura nyitja ki, ha megmentjük (beszéljünk vele, kísérjük el a shopig, és dumáljunk újra). A kormányt elvileg Chuck élettelen kezéből is kicsavarhatjuk, de ha nem akaródzik megölni, akkor a kardért (Momma's Diner bejárati ajtó feletti párkányon) el is cserélhetjük.

ASSASSIN'S CREED III

➲ Sziasztok! Problémáim adódtak az AC 3-mal. Eredetiben vettem meg (amúgy kalózjátékom nincs is), ezért is idegesít a dolog. A játék gyönyörűen fut, de amikor az öreg fazon először megmutatja a főkönyvet Connornak, nem tudok kilépni belőle. Írja, hogy vegyek fát, meg is veszem, aztán a kereskedés részbe kellene belépnem, de azt már nem engedi, és kilépni sem tudok. Ha bezárom a feladatkezelővel, az automatikus mentés miatt ugyanide rak vissza, de ugyanúgy nem működik, ha újra elindítom, akkor se. A neten már láttam, hogy másnál is jelentkezett ez a probléma, de megoldást nem találtam. Remélem, tudtok segíteni, mert amúgy nagyon szeretem az Assassin`s Creed sorozatot. Előre is köszönöm.

Egy fórumban olvastam a következő megoldást: a lényeg, hogy ne érj az egérhez! Belépsz a főkönyvbe, a fán nyomsz egy Entert, aztán az Enterrel tovább egészen a vásárlás végéig, majd a jobbra nyíllal végigmenni a soron, és ott már elvileg kiléphetsz a főkönyvből a BACKSPACE billentyűvel (ahogy mondtam az elején, sehol ne használd az egeret). A fórumozó szerint, amint az első alkalom sikeresen lement, utána már az egérrel is lehetett normálisan navigálni.

BATMAN ARKHAM CITY

➲ Üdv! Telepítettem a Batman Arkham City GOTY kiadást, és a játék képernyője lecsúszik a monitorról. Nem találtam beállítási lehetőséget, és nem tudom, mivel lehetne ezt a problémát orvosolni.

A Steamben lépj be a Játékok közé, és itt a Batman Arkham Cityn jobb egérgomb, aztán a Configure PC options funkcióval tudsz beállításokat eszközölni. Gyanítom, felbontást kell váltani, vagy frissítési frekvenciát.

BATTLEFIELD 4

➲ Kedves PC Guru! A PC Guru előfizetésem mellé a BF4 Premiumot rendeltem. A játékot teljesen jól fel tudtam telepíteni és szerintem a Premiumot is, de van egy kis gond. Amikor a Premium dolgokat szeretném használni (dog tag, kinézet, kések), akkor azt írja, hogy ehhez Premium jogosultság kell, de a China Rising pályákon tudok játszani. Lehet, hogy az a probléma, hogy még nem toltam ki a játékot? Válaszotokat előre is köszönöm! Rajongótok ➲ PÉTER

A böngésződ gyorsítótárát (cache) és a sütiket (cookie) töröld, aztán újraindítás, és csekkold a dolgot. Ha így sincs meg, akkor az Originben a supporttal vedd fel a kapcsolatot, mert nem ez a természetes állapot, magyarul az extra cuccoknak meg kell lennie.

➲ Sziasztok! A Battlefield 4 multival kapcsolatosan szeretnék tanácsot kérni. Beléptem egy játékba és kb. fél perc után kidob a battlelogba, miközben ez a hibaüzenet jelenik meg: ERROR Game disconnected: you were kicked by PunkBuster. Stated reason: PunkBuster kicked player ‚dd5665' (for 0 minutes) ... RESTRICTION: Service Communication Failure: PnkBstrA.exe Előre köszönöm a válaszotokat!

A http://www.punkbuster.com oldalon kattints a Download PBSetup (kék) téglalapra, majd a For All Windows Games verziót töltsd le és telepítsd. Ha kész, akkor a feljövő ablakban az Add a Game opciónál válaszd ki a BF4-et, majd Check for Updates.

LEFT 4 DEAD 2

➲ Szia! A Steamről leszedtem a Left 4 Dead 2-t, amikor ingyenes volt. Van egy erős gépem, azzal semmi baj, viszont a monitorom csak egy régi 18"-os Dell 1280x1024-os monitor. Amikor elindítom a játékot, kiírja, hogy nem ez a megfelelő felbontás. Ilyenkor a játék hangjait hallom, szóval tudom, hogy megy, viszont a kép nem jön be, hanem marad a kiírás. Nem segít se a Ctrl+Alt+Del, se a Start gomb, se az Alt+F4, se a sima Esc. Nem tudod, hol lehet állítani a játékon kívül a játék felbontását? ➲ SEBI

A Steamben az L4D2-n jobb egérgomb, Tulajdonságok, aztán az Indítási opciók beállítása, és az itt található mezőbe írd be, hogy „-w 1024 -h 768" (idézőjelek nélkül). A két szám helyére bármilyen szabványos felbontás mehet.

TRINE

➲ Helló, kedves PC Guru!
Fordítási nehézségeim akadtak, méghozzá a Trine című játékkal. A játékot Steamen vettem meg, és letöltöttem hozzá egy magyarosítást innen: www.magyaritasok.hu/downloads/details/1230/trine. Elindítottam a játékot, de ugyanúgy angol volt a szöveg, megnéztem az opciókban, és ott sem találtam a magyar nyelvet sehol. Tudnál nekem segíteni? Nagyon megköszönném!

A jelzett linken ott volt szerintem a megfejtés is a hozzászólások között, tehát ne oda telepítsd a magyarítást, ahová önállóan felkínálja, hanem ahová a játékot telepítetted (valószínű, hogy ez a Steam/steamapps/common mappán belül lesz).

VEGYES

➲ Kedves Tika!
Most több dologgal fordulok hozzád. Lássunk hozzá:

1. Hogyan lehet Minecraft szervert csinálni, amin ketten játszunk (pl. survival)?
2. A PoE-ban hogy lehet ketten játszani, mert a Steamen keresztül nem ment, és nem látok olyan opciót.
3. Hogyan kell telepíteni a GTA:SA-ra a Portal Gun modot? Mert találtam egy vidit róla, és mindent úgy tettem, ahogy leírták, de semmi. Aztán a végén már a mappában lévő összes mappába beraktam a portal.cs fájlt.
4. A Steam hangos csevegés opcióban hogyan lehet leállítani a sípolást, és hogy amit mondok, ne visszhangozzon? Mert a Skype és a CoDMW2 nem teljesen futnak egymás mellett jól.

A választ előre is köszi: ➲ DÁVID

1. **http://tinyurl.com/nlnp4ue**
2. **Az S billentyűvel lehet előhozni a Social ablakot, itt megkeresed a barátod nevét, és nyomsz rá egy invite-ot (meghívót, hogy csatlakozzon a partidhoz). Az első városban tudtok találkozni – ott lesz majd „látható", de mivel ugye több realm is fut, a belépés előtt nem árt ALT+bal egérgombbal a bejáratra kattintani, és az Instance managerbe megnézni, hogy melyikben is van a barátod. Értelemszerűen oda kell belépni.**
3. **A leírás szerint először a CLEO3 modot kell telepíteni, letöltöd, kicsomagolod, és a GTA SA főkönyvtárába bemásolod a CLEO mappát, mez az összes fájlt alatta. Utána a Portal Gun modot csak be kell másolni a CLEO3 könyvtárba.**
4. **Egy jó minőségű füles kell mind a két oldalon, hogy a hangszóróból jövő hang ne szűrődjön be a mikrofonba, és akkor nem lesz visszhang. A sípolás valami gerjedés lehet, talán még az is elképzelhető, hogy a Skype-ban és a Vezérlőpultban nem ugyanazok a hangeszközök vannak beállítva, pl. a Skype a webcam mikrofonját használja, a játék meg a rendszerét, ami, mondjuk egy asztali mikrofon. Mindenesetre a Skype és a játék együtt szerintem csak egy minőségi – zárt – füllessel tud normálisan szólni.**

GEARS OF WAR

➲ Szia, Tika!
A Gears Of War PC-s verziójával van problémám. Elindítom a telepítést, kiválasztom, hogy hova telepítse, erre kiírja, hogy nincs elég hely a C lemezen, pedig az F-et választottam ki. Ezután már csak bezárni lehet a telepítőt, és kiírja, hogy súlyos hiba lépett fel, aztán bezárul. Légy szíves segíts, semmi ötletem nincs, hogy mit csináljak.
Válaszodat előre is köszönöm: ➲ SZERGEJ

Emlékeim szerint az ideiglenes fájloknak is kellett vagy 10 GB hely a C: meghajtón, függetlenül attól, hogy oda telepítetted vagy egy másik partícióra. (A telepítés végén az ideiglenes fájlokat törli mindenképp, tehát a helyet visszanyered.)

DEUS EX HR

➲ Sziasztok!
Lenne egy problémám az említett játékkal. Megvettem, letöltöttem, és a Missing Link DLC indítására nem találtam semmilyen opciót. Hogy tudnám elindítani? Jóformán csak emiatt vettem meg. Válaszod előre is köszi. ➲ DARKNOZ

Az eredeti Deus Ex HR és a The Missing Link DLC mondhatjuk úgy, hogy két külön játék volt, teljesen elválasztva egymástól (utóbbit külön kellett indítani), a Directors Cut egyik újítása pedig éppen az, hogy a DLC-ket (pl. a Tongs missiont is) tökéletesen integrálta, tehát beépítette a főszálba.

UT2004, GOW

➲ Mivel GURU fórumon nem tudtak segíteni, így itt kérek segítséget. Van két szoftveres gondom, az első az UT 2004-gyel. A progi az Unreal Anthology packban van meg (gyémánt kiadás 003), és érdekes módon a többi Unreal (UT, Unreal 1-2) tökéletesen megy. Azonban mikor ezt akarom indítani, azt írja, hogy: „A CD-kulcs valószínűleg érvénytelen. A probléma megoldásához újra kell telepítened a játékot, és be kell írnod a CD-kulcsot!". Na most, ha újrarakom, ugyanez történik. Gondolom a Win7 a bűnös, mert XP alatt tökéletesen ment mind.

A második pedig a Gears of Warral, szintén gyémánt kiadás. A gondom pedig, hogy nem lehet semmit se állítani benne. Mondjuk, az alap grafikát átállítom, de akár csak a hangerőt, és nem tudok visszalépni. Ugyebár ESC lenne a vissza, de nem reagál rá, mintha megfagyna! Van egy ilyen, hogy játékos profil: (nem vagy bejelentkezve), csakhogy nem is lehet sehol bejelentkezni. Így nincs mentés, ha kilépek, kezdhetem az egészet legelölről. Ez is tökéletesen ment régebben. Tudtok segíteni? Válaszotokat előre is köszönöm! Az 1997/5-ös szám óta hű olvasótok! ➲ ZERATUL

Na, egy régi motoros, üdvözlet, és remélem, valóban tudok segíteni.

1. **A játék mappájában a System könyvtáron belül kell lennie egy ut2004.ini fájlnak, ezt töröld ki.**
   Amennyiben ez nem működne, akkor egyes források szerint ez a reg. fixer is segíthet: http://tinyurl.com/6sd932n
2. **A Live klienst kellene telepíteni innen - http://tinyurl.com/mfd2lwr, aztán létrehozni a játékon belül egy profilt (Home gomb). Ám ha Hamachit használsz, akkor nem működnek az F1, ESC gombok, ez esetben a Warengine.fix-et is telepíteni kell, http://tinyurl.com/p873fwz**

FIFA 14

➲ Megvettem a FIFA 14-et, és mikor elindítom, akkor bejön a labda, és kiírja, hogy a program leállt, és visszadob az Originhez. A regedites megoldással se megy (minden drivert frissítettem, rendszer köv. is megvan).
Előre is köszönöm a válaszotokat. ➲ LEVI

A windowsos felhasználónevedben (fióknév) nincs véletlenül ékezet, pl. Szabó? Mert, ha igen, akkor egy új felhasználói fiókot kellene létrehozni, ékezetes karakterek használata nélkül, és abba telepíteni a FIFA-t.

ASSASSIN'S CREED LIBERATION

➲ Karácsonyra megkaptam a fentebb említett játékot, de elakadtam. A helyzet a következő: egy küldetés közben kikapcsoltam a játékot, mert már sokadjára bénáztam, később azonban ismét nekifutottam volna, viszont a játék tölt, vagyis azt hiszem (kapok egy nagy pirosas-kékes teret, ahol szabadon járkálhatok). Mit lehetne ezzel kezdeni? Már egy ideje játszom, és nem szeretném újrakezdeni az egészet. Válaszotokat előre is köszönöm!
Üdv: ➲ WESPES

Nem a legszerencsésebb ütemben sikerült kikapcsolnod a gépet, mert ez egy bug, ami a sérült mentési állományokat jelzi, magyarul törölni kell a mentést, és újrakezdeni a játékot.

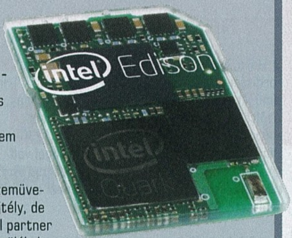
BATMAN ARKHAM ASYLUM

➲ Azzal a problémával fordulok hozzátok, hogy pár éve megvettem a Batman Arkham Asylumot. A kliens programja megszűnt. Azt szeretném megkérdezni, hogy ezt a játékot vissza lehet-e állítani. A Steamen megpróbáltam újraaktiválni a játékot, de egy dll fájlt hiányolt, és leállt a telepítés. Erre szeretnék segítséget kapni. Egyébként az öcsém és én rendszeresen előfizetünk az újságra, és nagyon szeretjük az egészet, úgy ahogy van.
Üdvözlettel: ➲ ZS. BÉLA

Volt egy GFWL (Live-os) Batman AA játékod, a GFWL megszűnt, és most szeretnéd átvinni a Steamre, jól értem? A kulcsot beírtad/beírod a Steam – Játékok – Termék aktiválása a Steamen menüpontba, ezzel az aktiválás letudva. Amennyiben viszont eddig is steames játékod volt, akkor egy frissítést fog letölteni a Steam – na, szerintem utóbbival van a gond. Kezdjük ott, hogy kitakarítjuk a Steam könyvtárat, navigálj el tehát a Steam telepítési könyvtárába és a steam.exe, valamint a steamapps (ebben az eddig letöltött játékokat tárolja) mappa kivételével törölj mindent! A Steam.exe-t indítsd el, az automatikusan frissíti majd klienst, aztán menj a Játékokhoz a Steamben, és telepítsd a Batman AA-t. Ha már telepítve volt, akkor jobb egérgomb a Batmanen, Tulajdonságok, Helyi Fájlok fül, és Játékfájlok épségének ellenőrzése funkció. Amennyiben bármilyen probléma felmerülne, kérném a pontos hibaüzenetet vagy legalább a hiányzó dll nevét.

Az Intel bemutatta a jövőt

TERMÉK NEVE **INTEL EDISON** GYÁRTÓ **INTEL** MEGJELENÉS **2014** VÁRHATÓ ÁR **„500 DOLLÁR ALATT"**



Az idei CES-en az Intel mindent beleadott, és egy részletes sajtóbemutatón ismertette a jövőt illető terveit. Mint arról már az előző havi hardverhírekben beszámoltunk, az Intel az idei esztendőt az okoseszközök forradalmának szenteli, méghozzá a házon belüli Bay Trail-T platformmal, melynek lényege, hogy olcsón nyújt megfelelő teljesítményt a munkaeszközként is alkalmazható táblagépek számára. Az Intel 100-200 dolláros (azaz 25 és 45 ezer forint közötti) tabletekben gondolkodik, ez azonban nem minden. A CES 2014-en bemutatott Intel Edison chip a jövő hírnöke, egy SD kártya méretű, komplett számítógép, ami kétmagos, 400 MHz-es x86-os processzort, wifit, Bluetootht, memóriát, sőt, tárhelyet is magába foglal, utóbbin pedig módosított Linux operációs rendszer fut. Az Intel leleplezett egy okosóra prototípust is, amiben már az Edison dorombol, és ami nem kell, hogy kapcsolatba lépjen a telefonunkkal, önállóan is képes üzemelni. Várhatók még edisonos okos fülhallgatók, hangszórók, vécépapír-gurigák... Hát igen, nem semmi évnek nézünk elébe! Hogy pontosan mire lehet használni az Edisont (mármint okosórák és szemüvegek tervezésén túl), egyelőre rejtély, de ismerve a kísérletező kedvű Intel partner gyártókat, nemsokára bizarr készülékek egész sora lepheti el a polcokat. Bár az Edison egyelőre egyedülálló rendszer, már most készül hozzá egy fejlesztői készlet, hogy bárki készíthessen hozzá applikációkat, pont úgy, ahogy az iOS és az Android működik. Alig várjuk az első Edison-karóra megjelenését!

Jönnek az ASUS okostelefonok

TERMÉK NEVE **ZENFONE 4, ZENFONE 5, ZENFONE 6** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **2014 Q2** ÁR **30, 50 ÉS 70 EZER FORINT**

Az ASUS már jó ideje jelen van az okoseszközök világában, sőt, a korábban notebookjairól ismert gyártó manapság sorozatban gyártja a fableteket, a tableteket és a hibrideket, ahogy a csövön kifér. Okostelefont viszont nem készítettek sokat, egyedül a Padfone-sorozattal voltak jelen a piacon, igaz, azok a készülékek az első modellt leszámítva remekül sikerültek. Nos, a CES 2014-en az ASUS meglépte azt, amit már évek óta jósoltak az elemzők: a thaiföldi gyártó egy sor okostelefonnal jelentkezik idén, amik a felső-közép és belépőszint között minden szegmenset lefednek. A Zenfone 4, 5 és 6 potenciális sikertermékek, lássuk, mit várhatunk tőlük! A Zenfone 4 a legkisebb testvérke: 4 hüvelykes kijelző, 1,2 GHz-es Atom SoC, 1 GB RAM, 5 MP-es kamera, mindez nagyjából 35 ezer forintos áron. A Zenfone 5 már 50 ezer körül mozog majd, 2 GHz-es Atommal, 1 GB RAM-mal, IPS kijelzővel, 1280p-s felbontással. A főkamera 8 MP-es, a készülék pedig dual-SIM-es (ez a Távol-Keleten nagy divat). A Zenfone 6 a legnagyobb, hathüvelykes modell. SoC-ja megegyezik a Zenfone 5-ösben található modellel, memóriából viszont 2 GB van benne, főkamerája 13 MP-es, ára pedig durván 60-70 ezer forint lesz. Mindhárom készülék Android 4.3-mal volt kiállítva Las Vegasban, de megkapják majd a 4.4-es update-et is. Pontos megjelenés még nincs, de tekintve, hogy LTE-től mentes eszközökről van szó, legkésőbb tavaszra tippelünk. Ha az ASUS jól teljesít, nagy ellenfele lehet a ZTE-nek és a Huaweinek. Kíváncsian várjuk a nagy csatát!

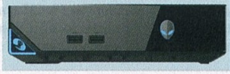
A 4K lesz a jövő tévéfelbontása

Az okosórák, okostelefonok, táblagépek és notebookok gyűrűjében az okostévék is egyre nagyobb teret hódítanak maguknak, főleg most, hogy a tévépiac stagnál. Hiába, az 1080p-s formátum egyszerűen túl régóta van jelen, a 4K pedig egyrészt még drága mulatság, másrészt kevés rá a megfelelő tartalom. Egyelőre. Az idei CES-en ugyanis több gyártó egyértelmű támogatást biztosított a 4K-s szabványnak. A legnagyobb lépést a Samsung tette: a cég szerződést kötött a Netflixszel és az Amazonnal, hogy a két, az Egyesült Államokban domináns tartalomszolgáltató minél hamarabb kezdje meg a 4K-s tartalmak sugárzását. Pontos dátumot nem jelentettek be az együttműködés indulását illetően, de az már most biztos, hogy a Sony lesz az első olyan tévégyártó, amely saját 4K-s csatornákat indít, kizárólag csúcskategóriás Bravia televíziókon. Ha pedig ez még nem lenne elég, a Sony egy 4K-s hordozható digitális kamerát és egy saját 4K-s médialejátszót is bemutatott a kiállításon, hogy mindenki lássa, komolyan gondolják a dolgot. A televíziós csúcsot egyébként a Dolby és a Philips közös alkotása jelentette: egy 8K-s felbontású (7680x4320 – no comment), 85 hüvelykes óriásról van szó, ami ráadásul 3D-s, de speciális szemüveg már nem is kell hozzá. Ára nincs, de az már biztos, hogy meg fog jelenni valamikor, természetesen korlátozott számban, valószínűleg megfizethetetlenül magas összegért. Ami az olcsó 4K-t illeti, a Polaroid és a Vizio is bejelentett az idei évre 1000 dollár (kb. 220 ezer forint) alatti készülékeket.

Alienware: Évente jön Steam Machine

TERMÉK NEVE **STEAM MACHINE**
GYÁRTÓ **ALIENWARE**
MEGJELENÉS **2014 SZEPTEMBER**
ÁR **NEM ISMERT**

A csúcskategóriás (s nagyon drága) gamer-PC-kről híres Alienware évente új Steam Machine-nal készül előrukkolni, melyek nem lennének fejleszthetők. Bár sokak szerint ez kitolás a játékosokkal, valójában arról van szó, hogy a kiváló konfigurációs ismeretekkel bíró mérnökök a kisebb méret és az alacsony fogyasztás érdekében egész egyszerűen feláldozták a készülék mobilitását. Az első Alienware Steam Machine szeptemberben érkezik, 500 dollár körül mozog majd, pontos specifikációi pedig nem ismertek.



Remek negyedévet zárt az Apple

Sokan jósolták az Apple kukacosodását az iPhone 5S relatív sikertelensége miatt, de korai volt az androidok öröme: a cég legfrissebb, 2014 első üzleti negyedéves jelentéséből kiderül, hogy az árbevétel 6 százalékkal nőtt a tavalyi időszak adataihoz képest, ami még úgy is szép eredmény, hogy a nettó profit stagnál, maradt 13,1 milliárd dollár. Az iPhone-család eladásai szintén 6 százalékot nőttek.

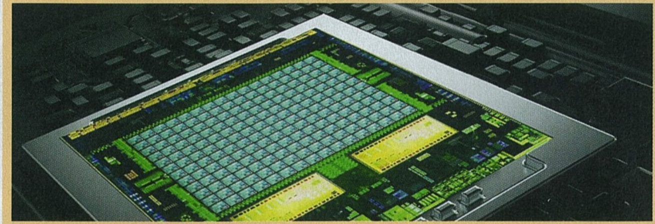
Játékkonzol az Apple-től?

TERMÉK NEVE **APPLETV**
GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **NEM ISMERT**
VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Az Apple Pippin című horrorshow-ra kevesen emlékeznek, a gyártó viszont azóta is kerüli a játékkonzolokat. Legalábbis egyelőre; most nagyon úgy néz ki, hogy az új AppleTV dobozkájának saját alkalmazásboltjában videojátékok is lesznek, gyakorlatilag iOS-es konzollá változtatva a készüléket. A pletykát megbízhatónak ítélt Apple-ös szakblogok szivárogtatták ki, a nyári Apple Keynote-on meglátjuk, mennyi igaz belőlük. Az ötlet végül is adja magát, és nem is kellene sokat módosítani hozzá az AppleTV-n.

Tegra K1: Brutális fejlődés a mobilchipek terén

TERMÉK NEVE **TEGRA K1** GYÁRTÓ **NVIDIA** MEGJELENÉS **2014 Q2** ÁR **KÉSZÜLÉKFÜGGŐ**



A mobiltechnológiák embertelenül gyorsan fejlődnek, az okostelefonok teljesítménye már sokszorosan felülmúlja a 3-4 évvel ezelőtti asztali számítógépek erejét. Most az Nvidia leplezte le előremutató, sőt, szinte hihetetlen fejlesztését: ez a Tegra K1, a még mindig kihasználatlan Tegra 4-es mobilchip utódja, ami a gyártó szerint erősebb és sokkal-sokkal hűvösebb, mint a PlayStation 3 vagy az Xbox 360 grafikusmagjai. Lássuk a specifikációkat! A Tegra K1 egy többmagos SoC, 192 CUDA magot vonultat fel, támogatja a DirectX 11 és az OpenGL 4.4 API-kat, sőt, teljesen kompatibilis az Unreal Engine 4-gyel is! Mi több, az Epic Games technikai igazgatója, az Unreal-motorok legfontosabb géniusza, Tim Sweeney is elismerően nyilatkozott róla, hozzátéve, hogy nem hitte, hogy ilyen hamar eljutunk ide. Azt gondolta, kell még 3-4 esztendő (!) az ilyen erős mobilchipek megjelenéséig. Nos, nem kell. Sőt, a Tegra K1 mindjárt kétféle változatban jelenik meg. A 32 bites, négymagos A15 CPU-s kiszerelésű, maximum 2,3 GHz-es órajelen pörgő, év első felében érkező verziót ősszel követi a kétmagos, 64 bites Denver processzorokkal felszerelt Tegra K1, maximum 2,5 GHz-en járatva. A CES-en kiállított prototípus pár játékdemót is futtatott, amik döbbenetesen néztek ki, semmiben sem maradtak el korunk modern játékaitól, amik mellesleg asztali konzolokra és PC-kre jelennek meg. És hogy milyen eszközökben lesz Tegra K1-es? Még nem tudjuk, de ha a gyártóknak van egy kis eszük, rögvest lepaktálnak az Nvidiával.

Megjelent a Pebble Steel

TERMÉK NEVE **PEBBLE STEEL** GYÁRTÓ **PEBBLE**
MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **249 DOLLÁR**

Az okosórák királyaként ünnepelt, Kickstarter-szökevény Pebble utódja a gyönyörű és olcsó Pebble Steel, ami gyakorlatilag ellopta a CES 2014-et. A mindössze 250 dollárba (azaz kb. 55 ezer forintba) kerülő okosóra nemcsak jól néz ki, de fémből van, mi több, mérsékelten vízálló, és 5-7 napig bírja egyetlen akkumulátorfeltöltéssel. A Pebble Steel együttműködik androidos és iOS-es készülékekkel is, és… említettük már, hogy piszkosul jól néz ki? A Pebble-nek egyelőre nem akad vetélytársa, bár tény, hogy egyre többen ostromolják trónját. A CES-en többek között a ZTE és az Achros is bemutatott hasonló terméket, sőt, utóbbi, olcsó táblagépeiről ismert cég csupán 50 dollárt kér a saját készülékéért.

Kockajáték a Gigabyte műhelyéből

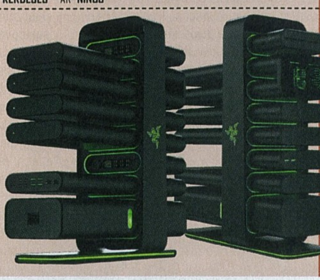
TERMÉK NEVE **BRIX GAMING PC KIT** GYÁRTÓ **GIGABYTE** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **600 DOLLÁR KÖRÜL**

A Gigabyte külföldön kiadta a BRIX Gaming nevű gamer-PC keretet, amire még a Steam Machine jelző is ráaggatható, már ha az ember veszi a fáradságot, és feltelepíti a gépre a bétaállapotú SteamOS-t. A BRIX Gaming egy 59,6x128x115,4 mm-es apró, de erős számítógép, ami AMD alkatrészekre épül. A négymagos AMD A8-5557M APU-t egy 2 GB-os AMD Radeon R9 M275X-es VGA egészíti ki. A gépben nincs merevlemez, sem memória, de egy 2,5-ös, 6 Gbps-os SATA 3 slot és két 1600-as DDR3L-es RAM busz is található az alaplapon, hogy egy kis extra ráfordítással kész konfigurációt varázsolhassunk a BRIX Gamingből. Csatlakozók terén HDMI, Mini DisplayPort, 4 db USB 3.0, LAN és persze jack dugó kapott helyet a házon.

Project Christine – A PC jövője?

TERMÉK NEVE **PROJECT CHRISTINE** GYÁRTÓ **RAZER** VÁRHATÓ MEGJELENÉS **KÉRDÉSES** ÁR **NINCS**

A Razer, mely eddig minőségi, elsősorban játékosoknak tervezett perifériáiról volt híres, igen érdekes koncepciót villantott a CES-en. A Project Christine egy olyan PC, amit nem kell szerelni, mert minden alkatrésze teljesen moduláris boxokban helyezkedik el, amiket csak be kell csúsztatni a házul szolgáló keretbe. Nincs csavarozás, nincsenek slotok, sem nehezen elférő videokártya vagy kiszerelhetetlen alaplap. A terv nagyon látványos, de vannak vele gondok, például, hogy minden komponenst külön kell hűteni, ami drága és energiaigényes, illetve, hogy az alkatrészeknek mindig el kellene férniük a dobozokban, szóval a Razernek magának kellene kiadnia a Christine videokártyáit és processzorait.



Samsung Galaxy Gear

OKOS FOGASKERÉK

[ÍRTA CHOCHO] Az okosóra lehet a 2014-es esztendő legnagyobb slágere, a Samsung pedig már tavaly berobbant a piacra saját megoldásával. Ez lett a Galaxy Gear, egy androidos karóra, ami okostelefon nélkül szinte semmire sem jó. Lehetséges, hogy még túlságosan kiforratlan a koncepció?

Ki ne akarta volna gyerekfejjel eljátszani a Knight Rider című tévésorozat híres szóviccét, azaz felhívni egy havert a karórája segítségével, és beledünnyögni a mikrofonba, hogy „KITT, maradj a kocsiban!"? Esetleg a Star Trek Kirk kapitánya módjára pizzát rendelni, határozott hangon, a csuklónkon feszülő készülékbe beszélve, kiemelve, hogy extra sajttal lesz, azonnali lesugárzással? Na, ugye, hogy klassz lenne! Avagy klassz lesz; az okosórák rohamos ütemben fejlődnek, az idei CES-en több modell is kiállításra került, sőt, úgy néz ki, hogy év végén már az olcsóbb árkategóriában mozgó gyártók is fejest ugranak az intelligens funkciókkal megáldott karórák világába. A Pebble-nek már sikerült megfizethető árú okosórákat készítenie, de az a cég még kicsi ahhoz, hogy magányos fecskeként nyarat csináljon. Egyelőre tehát a prémiumkészülékekkel foglalkozó vállalatokra hárul a feladat, hogy népszerűbbé tegyék a koncepciót. Olyan multikra, mint a Samsung, amely már tavaly megjelentette saját zászlóshajóját. A Galaxy Geart a Galaxy S4 és Note 3 legfontosabb kiegészítőjének szánták a koreai mérnökök, és bár már decemberben szerettük volna rátenni a mancsunkat, sajnos csak egy hónap késéssel nyílt alkalmunk felcsatolni a karunkra.

HOMOKSZEMEK A DIGITÁLIS FOGASKEREKEK KÖZÖTT

Mivel az intelligens karóra gondolata roppant csábító, kezdjük a rossz hírek sorolásával, hogy később már elfogulatlanabbul ítélhessük meg a Galaxy Geart. Először is, a Samsung okoskája alig működik együtt valamivel. Telefonos vagy táblagépes összeköttetés nélkül leginkább drága dísz, és bár elméletileg megoldható lenne, hogy bármilyen androidos vagy iOS-es mobileszközzel együttműködjön, a helyzet az, hogy hivatalosan mindössze három készülék támogatott: a Galaxy Note 3, a Galaxy S4 és a Galaxy Tab 10.1. Bizony, hiába lapul a zsebünkben egy bivalyerős Nexus 5 vagy iPhone 5S, a jelenlegi csúcskészülékek közül csak az S4 használható a Gearrel, ami, bár üzletileg érthető (árukapcsolás, ugye), gyakorlati szempontból nézve kissé ostoba döntés. Hiába használnak Samsung okostelefont milliók, ha a legfrissebb modell relatíve kevés emberhez jut el.

Szerkesztőségünkben sem akadt olyan készülék, ami megfelelt volna a Gear követelményeinek, így végül egy kölcsönkapott Galaxy Note 3-mal használtuk az órát (részletek a készülékről a mellékelt szövegdobozban olvashatók). Egyes szerencsések ugyan működésre bírták a Geart HTC One-nal, és állítólag már dolgoznak olyan nem hivatalos szoftveres módosításon, ami más androidos termékekkel is kompatibilissé teszi az órát, ám ilyen magas árért nem sokan fognak lelkesen kísérletezni. És hogy mennyi az annyi? Felkészülni, újabb pofon jobbról: a Samsung Galaxy Gear nagyjából 70 ezer forintba kerül, de van, ahol 80 ezer feletti összeget kérnek érte. Összevetve egy, kis túlzással mosógéppel is működtethető Pebble-lel, ez nem kevesebb mint 50 ezer forintos felár, ami elég keserű pirula. Összefoglalva: a Gear válogatós és költséges lányka, mindezt figyelembe véve pedig már nem is olyan vonzóak szexi idomai.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- Dimenziók: 36,8x56,6x11,1 mm
- Főegység: Exynos 800 MHz (nincs több adat)
- Memória: 512 MB
- Operációs rendszer: Android 4.2.2
- Tárkapacitás: 4 GB (nem bővíthető)
- Csatlakozók: 1 db micro-USB
- Kijelző: 1,63 hüvelykes SuperAMOLED
- Kamera: 1,9 MP
- Videofelvétel: 640x480, 15 mp
- Kapcsolat: Bluetooth 4.0 (LE-vel)
- Akkumulátor: 315 mAh
- Támogatott készülékek: Galaxy Note 3, Galaxy S4 és a Galaxy Tab 10.1 2014 Edition (később lehet, hogy bővül a kör)

AZ ÓRA ÉKSZER... VAGY MÉGSEM?

Mert bizony a Gear szexi, igaz, vonzereje inkább rusztikus, mintsem finom vonásaiban rejlik. A kis dobozban érkező készülék mellé kapunk egy teljesen sztenderd micro-USB-s töltőt, valamint egy műanyag keretet, amiről később még lesz szó. Maga a Gear igényes, ám felettébb egyszerű, mondhatni szerény külsővel rendelkezik. A szögletes óralap 36,8x56,6x11,1 mm-es méreteivel tekintélyt parancsol, fémkerete elegáns, a beleillesztett csavarok viszont kicsit gagyi jelleget kölcsönöznek a készüléknek – lehet, hogy ezeket jobb lett volna elrejteni a szemünk elől. A szíj sajnos nem fém, hanem gumi, amit eleinte nem tudtunk hová tenni, ám később rájöttünk, hogy a Samsungnál azért döntöttek az olcsó megoldás mellett, mert a beleépített kamera eleve merevvé teszi a szerkezetet. Intenzíven viselve a Gear először kényelmetlennek hat; egyszerűen túl nagy, minden hosszú ujjú ruhadarabbal kínszenvedés viselni, akkor is, ha korábban gyakran volt rajtunk karóra. Idővel azonban „megtanuljuk" hordani, megszokjuk, és 1-2 nappal később már fel sem tűnik, hogy a csuklónkon van, így elmondható, hogy ergonómiai szempontból a Gear rendben van. Nem öntötték a kezünkre, de szokható, hordható készülék, amit a vásárlók idővel meg fognak szeretni. Ráadásul elég strapabíró holminak bizonyult, még egy intenzív lézerharccsatát is túlélt a karunkon.

GALAXY NOTE 3

A Samsung Galaxy Note 3 az annak idején még vitatott, később viszont hatalmas sikerként elkönyvelt Note-széria legújabb darabja. Az azóta fabletnek elkeresztelt okostelefon-táblagép hibrid kategória évek óta a Note-ok uralma alatt áll, és hiába a sok kihívó, egyszerűen nem akad jobb óriásmobil a Samsung termékeinél. A Note 3 egy 5,7 hüvelykes Full HD felbontású Super AMOLED kijelzővel hódít, hardverileg pedig négymagos, 2,3 GHz-en ketyegő processzort, 3 GB RAM-ot, Adreno 330-as grafikuschipet, illetve 25,5 GB szabadon felhasználható és bővíthető háttértárat foglal magába. A Note 3-on már Android 4.3 fut, és hála a beépített NFC chipnek és Bluetooth 4.0-nak, kiválóan alkalmas a Gear használatára. Ugyanakkor a Samsung Galaxy Note 3 nem olcsó mulatság, ára nagyjából 140 ezer forint körül alakul, ami magasan felülmúlja az olcsóbb, igaz, sokszor jóval gyengébb tudású konkurenseket.

OKOSÓRA, KIS BUTASÁGOKKAL

A Galaxy Gear használata karóraként evidens: ha meg szeretnénk nézni az időt, egyszerűen magunk felé fordítjuk a sötét óralapot, ami a beépített giroszkópnak hála az esetek 90 százalékában kivilágosodik, nem kell attól tartanunk tehát, hogy hülyének néznek az utasok a metrón, amiért össze-vissza rángatjuk a karunkat, csak hogy megjelenjenek az áhított számok. Az 1,63 hüvelykes, 320x320-as felbontású kijelző érintésérzékeny, az ujjunkkal simogatva az óra felületét válthatunk a menük között. A Névjegyzékben a telefonban lévő ismerőseinket találjuk meg, az Értesítések alatt SMS, Facebook-üzenet, e-mail olvasható, az S-Voice és a Hangjegyzet pedig beszéden alapuló funkciókat rejt, külön kitérni nem érdemes rájuk. A Lépésszámláló már érdekesebb, elméletileg a Gear méri a megtett gyalogtávot, de valójában az óra szoftvere hajlamos túlozni, szóval mielőtt örömünnepet járnátok egy 30 km-es túra után, érdemes elgondolkodni rajta, hogy mennyit is mentetek valójában. Az Alkalmazások menüben találunk stopperórát, naptárat, hívásnaplót, időzítőt és időjárás applikációt. Itt érhető el továbbá az 1,9 MP-es, csuklónk külső oldalára néző kamera is, amivel 15 mp-es videókat vehetünk fel 640x480-as felbontásban, illetve meglepően jó minőségű fényképeket készíthetünk. Mielőtt valaki James Bondnak képzelné magát, elmondjuk, hogy a készülék mindig hangjelzéssel adja környezetünk tudtára, hogy fotózunk. Ezen funkciók többsége természetesen nem működik, ha nincs bluetoothos összeköttetésben az óra egy kompatibilis okoseszközzel. Így van, maga az óra csak közvetít, minden mást a zsebünkben lapuló mobil intéz! Még wifi-kapcsolat sincs. Ez nem ostorozás, a konkurencia sem jár sokkal előrébb, de tény, hogy ennyi pénzért legalább az e-mailek megjelenhetnének, ha a telefonunkat az irodában felejtjük.

Szintén hagy kívánnivalókat maga után a csuklótelefonálás. A bevezetőben emlegetett Knight Rider-jelenet előadható ugyan, de egyrészt minden körülöttünk lévő személy hallani fogja a beszélgetést, másrészt a Gear hangszórói és mikrofonja nem túl jók, nagyjából egy közepes minőségű bluetoothos headset képességeit idézik. A legfurcsább húzás azonban csak most jön: a már korábban említett műanyag bölcső nélkül az óra aksija nem tölthető, és az NFC chip is keretben található, magyarán, ha otthon hagyjuk a keretet, nem tudjuk szinkronizálni a karórát (más kérdés, hogy a Gear emlékszik a korábbi beállításokra). Különös továbbá a készülék felépítése. A Galaxy Gear egy módosított

várjuk, hogy rezegjen az óra, ha hívnak bennünket, és össze-vissza fotózunk, mert egyszerűen vicces egy karórával jó minőségű fényképeket készíteni. Ráadásul a Samsung készüléke hihetetlenül jól bírja a strapát: a Galaxy Note 3-nak betett a folytonos Bluetooth-kapcsolat, minden este töltőre kellett tenni, ellenben az óra állandó szinkronizálással is két teljes napot bírt, a Bluetootht kikapcsolva pedig csak az ötödik nap délelőttjén jelezte,

BIZTONSÁGOS?

Szomorú, de igaz: Magyarországon nem életbiztosítás drága kütyükkel rohangálni az utcán. Bár egy okostelefont el lehet rejteni a szem elől, és a legtöbb okosóráról sem ordít messziről, hogy komoly értéket képvisel, a Samsung Galaxy Gear kivételt képez, ugyanis túl ormótlan ahhoz, hogy a kabát ujjába csúsztassuk, kamerája pedig elárulja a szakavatott szemnek, hogy milyen árkategóriájú termékről van szó. Ráadásul a készülék különböző színei is elég figyelemfelkeltők lehetnek, szóval álljon itt egy-két biztonsági tipp a Galaxy Gear viseléséhez. 1.) Vegyétek a szürke vagy fekete színű szíjjal ellátott órát, az nem olyan látványos. 2.) Este a városban inkább tegyétek a zsebetekbe, így elkerülhetők a nem kívánatos reakciók. 3.) Rövid ujjúval csak akkor viseljétek, ha kifejezetten jó környéken járkáltok. 4.) Némítsátok le, ha az utcán vagytok. Sajnos a Galaxy Gear vonzza a kíváncsi, nemkívánatos tekinteteket, ezt tapasztalatból mondhatjuk nektek. Mindig legyetek hát óvatosak és körültekintőek!

> **A Samsung Gear ígéretes eszköz, a vásárlással viszont érdemes lehet megvárni a következő, kiforrottabb generációt**

Android 4.2.2-es operációs rendszert futtat a háttérben, amit kifejezetten erős hardverrel támogattak meg a koreai mérnökök. Az óra lelke egy Exynos processzor, ami 800 MHz-en hasít, a grafikus megjelenésért egy ARM Mali-400 MP4 gyorsító felel (ilyen van a Galaxy SII-ben is, csak hogy legyen összehasonlítási alap), memóriából 512 MB áll rendelkezésre, a belső tárhely pedig 4 GB, hogy maradjon hely a fotóknak, felvételeknek. Csak egy kérdésünk van: miért? A Galaxy Gear képességei az erőforrás-zabáló Android nélkül is elérhetők lennének, így viszont a készülék teljesítménye kihasználatlan marad.

TARTÓS, OKOS, DE AJÁNLOTT IS?

Okosóraként természetesen az a legfontosabb kérdés, hogy tartós használat során mennyire válik be a készülék. Nos, bár telefonálni nagy valószínűséggel nem fogunk vele, tény, hogy a Gear gyorsan az ember kezéhez nő, egy idő után automatikusan a csuklónkon keressük az SMS-eket,

hogy elkelne egy töltés – mely folyamat mellesleg egy óráig sem tart! Összefoglalva tehát, a Galaxy Gear jó kis eszköz, kellemes társ, aranyos barát, akit szívesen bemutatunk a haveroknak... de vajon megéri a befektetést? Őszinték leszünk: nem sok okosórához volt eddig szerencsénk, így nincs elég összehasonlítási alapunk a konkurenciáról, de tekintve, hogy a cikk írása előtti nap megjelent Pebble Steelt imádja az internet, illetve, hogy az Intel már bemutatott egy független okosórát a CES-en, még várnánk a vásárlással. Aztán fél év múlva meglátjuk, mit kapunk 70 ezer forintért.

Eszköz: **okosóra**
Info: **www.samsung.com/hu**
Ár: **kb. 70.000 Ft-tól**

PC GURU INDEX
6.8

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

ASUS FonePad Note FHD 6

NAGY, DE KICSI

[ÍRTA CHOCHO] AZ ASUS MOSTANÁBAN KEZDI ELVETNI A SULYKOT, ÉS EGYRE TÖBB, NÉHA ERŐSEN VITATHATÓ TERMÉKET BOCSÁJT PIACRA. EZEK NEM MINDEN ESETBEN ROSSZ ESZKÖZÖK, ÉPP CSAK A GYAKORLATI ALKALMAZÁSUK NEHÉZKES. ILYEN KÉSZÜLÉK JELEN TESZTÜNK ALANYA, A GIGÁSZI NOTE FHD6 IS.

Az úgynevezett fabletek mostanság afféle digitális spanyolviaszként terítik be a piacot. Az ok európai szemmel nézve talán nehezen érthető, de az ázsiai országokban presztízsértéke van a nagyméretű okoskészülékeknek: minél nagyobb a telefonod, annál fontosabb ember benyomását kelted. Éppen ezért a távol-keleti márkák igyekeznek megfelelni a helyi vásárlókör igényeinek, és egyre több méretes telefon-táblagép hibridet dobnak piacra. Ezek között vannak jó, közepes és persze kifejezetten rossz készülékek is – na, meg megfontolandó, de túlárazott eszközök, olyanok, mint az ASUS Fonepad Note FHD6.

FAB-FAB-FAB!

Az első és legfontosabb dolog, amit az ember egy új okoskészülék kicsomagolásakor megtapasztal, az a külső, és ezen a téren az ASUS sokszor brillírozott már. Most viszont nem. Az FHD6 egyszerűen gigantikus, az amúgy sem kis dobozt sarkától sarkáig beteríti, kivéve pedig nemhogy nem elegáns, de kifejezetten ormótlan hatást kelt. Az előlapot a 6 hüvelykes kijelző uralja, alulra az elmaradhatatlan ASUS logó és egy széles hangszóró került, fent pedig a másodlagos kamera kapott helyet. A keret nagy részét a hátlap átlagos anyagminőségű műanyag széle uralja, jobb oldalon micro-SD bemenet, bal oldalt hangerő- és bekapcsológomb, hátul főkamera, ASUS és Intel logók, fent jack, alant pedig a kötelező micro-USB bemenet és stylus találhatók. Igen, stylus: az ASUS-nál rájöttek, hogy a Samsung nem csinált hülyeséget a Note-hoz kiadott kapacitív tollal, így az FHD6-hoz alapból jár egy ilyen kiegészítő, ami nagyban megkönnyíti a tenyérből jócskán kilógó fablet kezelését. Mert egyébként a készüléket nemhogy nyomkodni, de vinni is nehézkes. Mivel a termék „csak" 6 colos, ezért táblagépnek nem elég nagy (az az egy hüvelyk sokat számít, ha olvasni, játszani, internetezni szeretnénk), telefonnak pedig kifejezetten túlméretezett, zsebben például nem fér el. Ha tehát ergonómiáról van szó, legfeljebb otthon, vagy egy unalmas repülőúton lehet kényelmes az FHD6.

AZÉRT OKOS EZ

Tény ugyanakkor, hogy felszereltségét és hardverét tekintve az FHD6 kellemes meglepetés. A már említett stylus például úgy hozzánőtt a kezünkhöz a teszt során, hogy végül minden más eszköz mellől hiányoltuk. A tollat a panel felett érzékeli a készülék, így a nyomásérzékeny fejét csak akkor kell használni, ha valamely funkció megköveteli (pl. vastagabb vonalat szeretnénk húzni). Az eszközön van egy gomb is, amit lenyomva vágólapra vált a toll, így tetszőleges méretű képet vághatunk ki magunknak a nézegetett weblapból vagy alkalmazásból. Jópofa dolog ráadásul, hogy a stylus „becsúszik" a készülékbe a telefon alján, így nehéz elveszíteni. Maga a fablet egyébként nem egy erőmű: a 6 hüvelykes kijelző egy LCD panel, ami nem haladja meg az 1920x1080-as natív felbontást; az Intel Z2580-as chip kétmagos, legfeljebb 2 GHz-en letyegő x86-os megoldás, azaz középkategória; a megjelenítésért egy maximum 533 MHz-es PowerVR SGX 544MP2 grafikusegység felelős; az alkalmazások 2 GB RAM-ot ehetnek, ami egyáltalán nem sok manapság.

Összefoglalva tehát, egy közepes erősségű fabletről beszélünk, ez azonban a legtöbb alkalmazás futtatásakor nem látszik, sőt, az Android 4.2.2-es menük kifejezetten gyorsak, valamint az egyszerre futó appliкációk közti váltás is folyamatos. Egyedül a 3D-s játékok fekszik meg az FHD6 gyomrát, a Carmageddon és a Real Racing 3 hajlamosak voltak szaggatni a teszt során. Mindez viszont talán nem olyan nagy baj, elvégre a vak is látja, hogy ezt a készüléket az üzleti szférának szánta az ASUS.

„ÉÉÉS FELVÉTEL!"

A multimédiás funkciók hozzák az elvárható minőséget. Az autofókuszos, hátlapi, 8 MP-es kamera kicsit zajos képeket készít ugyan, de az ASUS mérnökei egy rakás jópofa extrával turbózták fel a szoftverét, így akár panorámaképet is készíthetünk, van továbbá „szépség mód", arcfelismerő funkció, HDR, GIF-készítő és még sorolhatnánk. A hangszórók a telefon előlapján találhatók és szépen szólnak, a gyári fülhallgatók pedig meglepően jó minőségben közvetítik a zenét a hallójáratokba. Egyedül a kommunikáció miatt fájhat a fejünk, ennyi pénzért ugyanis már szívesen látnánk LTE-modult a készülékben. S hogy mennyi az annyi? Nos, a Fonepad Note FHD6 magyar ára 110 ezer forint, ami nagyon-nagyon sok ezért a termékért. Ha olyan 90 ezer forint között mozogna, azt mondanánk, hogy ajánlott eszközről van szó, így viszont a szintén ASUS gyártotta Fonepadet ajánljuk inkább. Hiába gyengébb, ha munkaeszköznek ugyanúgy bevált, és sokkal olcsóbb. Elismerjük viszont, hogy az ASUS jó úton jár, és ha még messze is a Galaxy Note 3-as szint, a következő generáció komoly vetélytársa lehet a koreai csodának.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- CPU: 2 mag, maximum 2 GHz
- RAM: 2 GB
- Háttértár: 16/32 GB (bővíthető)
- Csatlakozók: 1 db jack, 1 db micro-USB, 1 db micro-SD
- Kijelző: 6 hüvelykes LCD, 1920x1080-as natív felbontással
- Dimenziók: 164,8 x 88,8 x 10,3 milliméter
- Súly: 210 gramm
- Operációs rendszer: Android 4.2.2
- Hátlapi kamera: 8 MP
- Előlapi kamera: 1,2 MP
- Videofelvétel: 1080p
- GPS: van
- NFC: nincs
- LTE: nincs
- Hivatalos ár, kártyafüggetlenül: 109.990 forint

TELEFONNAK TÚL NAGY, TABLETNEK VISZONT KICSI AZ ÚJ FONEPAD, ÉS MINDKÉT KATEGÓRIÁBAN TALÁLUNK ENNÉL JOBB VÁLASZTÁST

PC GURU INDEX 6.5

- NEM AJÁNLJUK
- **MEGFONTOLANDÓ**
- JÓ VÉTEL

AVerMedia ExtremeCap U3 (CV710)

LÉPJ NEXTGEN SZINTRE!

[ÍRTA BATE] AZ AVERMEDIA ÉLEN JÁR A MEGFIZETHETŐ ÉS KÖNNYEN KEZELHETŐ VIDEORÖGZÍTŐK GYÁRTÁSÁBAN, DE AZ INNOVÁCIÓTÓL SEM RIADNAK VISSZA. LEGÚJABB ESZKÖZÜK PONT AZOKNAK SZÓL, AKIK A NEXTGEN KONZOLOKRÓL AKARJÁK A LEHETŐ LEGJOBB VIDEÓKAT FELVENNI ÉS KÖZVETÍTENI, A LEHETŐ LEGEGYSZERŰBBEN.

Nem is olyan régen (PC Guru 2013/10) már bemutattunk nektek egy olyan AVerMedia eszközt, amivel a legújabb konzolokról is (Xbox One, PS4) lehetővé vált a videorögzítés, azonban a Game Capture HD II-nek megvoltak a maga gyermekbetegségei, és célcsoportját tekintve leginkább a kezdő videósoknak szólt. A tajvani cég azonban nem feledkezett meg azokról sem, akik „profibb" ligában versenyeznek, és elkészítette nekik az ExtremeCap U3 névre hallgató készüléket, amivel ezentúl már nemcsak 1080p-s mozgóképeket rögzíthetünk és streamelhetünk, de akár 60 fps-es képfrissítéssel is tehetjük mindezt.

CSAK EGYSZERŰEN

Az ExtremeCap U3 egy egészen aprócska eszköz, alig 14 cm széles és nagyjából 8 cm mély, az üzembe helyezése pedig – hasonlóan a többi AVerMedia készülékhez – pofonegyszerű. Amit mindenképpen érdemes tudni erről az egységről, hogy semmilyen háttértárral nem rendelkezik (és nem is bővíthető ilyesmivel), továbbá önmagában, a kiegészítő szoftver nélkül nem kezelhető, így mindenképpen szükségünk van egy USB 3.0-s bemenettel rendelkező PC-re a használatához.

A kifejezetten elegánsra és visszafogottra tervezett dobozka hátoldalán mindössze három csatlakozót találunk: egy HDMI- és egy komponensbemenetet, illetve plusz egy helyet a PC-be futó USB-kábelnek. Ha konzolról kívánunk rögzíteni, akkor az Xbox 360, az Xbox One és a Wii U esetében a gépekből érkező HDMI kábelt a megfelelő csatlakozóba kell dugni, a PlayStation 3 esetében pedig a komponensbemenetet kell használni. Mivel jelen cikkünk írásakor a Sony még mindig nem szüntette meg a PS4 HDCP-védelmét, ezért a japán gyártó

A RECentral nélkül semmi hasznát nem vesszük az ExtremeCapnek, cserébe viszont az összes beállítást pár kattintással elvégezhetjük. Fő a kényelem!

nextgen konzoljáról csak akkor lehetséges a videorögzítés, ha valamilyen úton-módon (mondjuk egy speciális második hardver közbeiktatásával) sikerül kikerülni az említett korlátozást.

Ha a konzolt sikeresen összekötöttük a felvevővel, akkor jöhet a PC, és tényleg fontos, hogy rendelkezzünk legalább egy USB 3.0-s porttal, ugyanis az ExtremeCap csak ezzel hajlandó együttműködni – ami valahol érthető is az átmozgatott adatmennyiség fényében. Ha van ilyen csatlakozónk, akkor nincs más hátra, mint a RECentral nevű szoftver telepítése (lemezt a dobozban nem találunk, a netről kell letölteni), annak elindítása, és máris nekiállhatunk az új ketyere tesztelésének, készíthetünk videókat, vagy streamelhetjük a játékmenetünket a megfelelő szoftverek (XSplit, OBS stb.) segítségével.

FELVÉTEL INDUL!

Mivel az ExtremeCap nem képes a jel második képernyőre történő átjátszására (a Live Gamer Portable-lel ellentétben), ezért a rögzíteni kívánt játékmenetet mindenképpen a monitorunkon kell követni, de szerencsére a RECentralból lehetőség van a teljes képernyőre váltásra, és tetszés szerint programozható gyorsbillentyűvel indítható vagy állítható meg a felvétel (avagy a stream), sőt, a rögzítés/közvetítés állapotát még nyomon is követhetjük a képernyő sarkában. Az ilyen megoldásoknál ugyan problémát szokott okozni a lag, azonban az USB 3.0 sebességének hála esetünkben erről szó sincs, így a felvétel készítése nincs hatással a játékbeli teljesítményünkre.

Az eszköz mellé járó szoftvernek hála villámgyorsan, pár kattintással beállítható a felvétel minősége, ami 640x480-tól egészen 1920x1080 pixelig terjedhet. Ez persze még nem olyan nagy szó, hiszen már korábbi AVerMedia eszközökkel is rögzíthettünk videókat 1080p-ben, ám mostanáig nem volt lehetőség 60 képkocka/másodperces felvételre, az ExtremeCap viszont már tudja ezt. A végeredmény .mp4 formátumú, kiváló minőségű (h264 kodek és AAC hang) videofájlok képében materializálódik a számítógépünk merevlemezén, és az AVerMedia mérnökei nemcsak arra figyeltek, hogy az így kapott nyersanyag mérete kezelhető legyen (5 percnyi 720p-s felvétel, 30 fps-sel nagyjából 2 GB-ot foglal), de a videóink immáron teljes egészében kompatibilisek a legnépszerűbb vágószoftverekkel (Sony Vegas, Adobe Premiere Pro) is.

MEGELŐZTE A KORÁT

A fent tárgyalt specifikációk egyetlen hátulütője, hogy jelenleg nagyon kevés az olyan videomegosztó szolgáltatás, ahol meg is mutathatjuk a kiváló, 60 fps-es videóinkat, illetve egyelőre a nextgen konzolokon is kevés az olyan játék, ami képes szállítani ezt a képfrissítési lehetőséget. Ez persze nem azt jelenti, hogy nem éri meg beruházni az ExtremeCap U3-ra, hiszen előbb-utóbb megszűnnek ezek a technikai korlátok, és ha például a YouTube nem is képes még a 60 fps-es videók fogadására, a korábban készített videóinkhoz képest így is szembetűnő lesz a minőségi javulás, ha benevezünk az AVerMedia legújabb termékére.

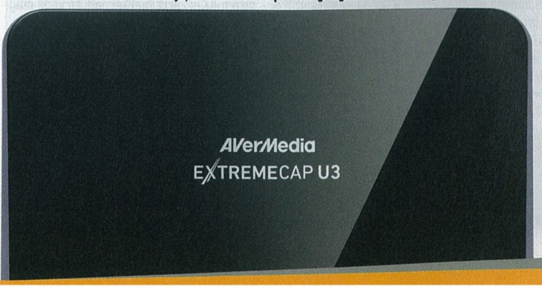
A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- Méret: 137,2 x 84,8 x 18,55 mm
- Súly: 182 gramm
- Maximális felbontás: 1080p (60 fps)
- Videobemenet: HDMI vagy komponens
- Hangkimenet: HDMI vagy RCA L/R
- Egyéb csatlakozó: USB 3.0
- A csomag tartalma: ExtremeCap U3, USB 3.0 kábel, komponens videó/sztereó audiokábel
- Háttértár: nincs
- Ár: 45.900 Ft

PC GURU INDEX 9.0

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

Az AVerMedia nemcsak a készülékeinek képességeit illetően mutat fejlődést, de a dizájn terén is. Már a Live Gamer Portable sem volt csúnya, de az ExtremeCap az eddigi legszebb termék a tajvaniak keze alól.



Samsung HomeSync

OKOSDOBOZ OTTHONRA

[ÍRTA CHOCHO] AZ IDEI CES-EN BEBIZONYOSODOTT, HOGY 2014 AZ OKOSKÉSZÜLÉKEK ÉVE LESZ, AMIRE REMEK PÉLDA A SAMSUNG HOMESYNC, MELY IGYEKSZIK ÖTVÖZNI A KLASSZIKUS MÉDIALEJÁTSZÓK ÉS AZ ANDROIDOS OKOSSÁGOK LEGJOBB TULAJDONSÁGAIT. KÉRDÉS PERSZE, HOGY SZÜKSÉGÜNK VAN-E MINDERRE.

A médialejátszó eszközök halálát jó ideje emlegetik a szakértők, legfőképp azért, mert lassan minden tévé okos lesz, egyre több eszközünk fog csatlakozni az internetre, és a tartalomszolgáltatók is kezdik felismerni, hogy a jövő a felhőben tárolt, bárhonnan elérhető tartalmaké. Ugyanakkor mindig vannak, akik szembeúsznak az árral, és alkalmanként visszakanyarodnak a már bevált megoldásokhoz. Így tett a Samsung is, és az Android operációs rendszerre épülő készülékcsaládjai (telefonok, tabletek, tévék stb.) után a klasszikus médialejátszó ötletét is feldobta egy kis okosszósszal. Az eredmény egy igen érdekes eszköz lett, a HomeSync, ami több, mint sima médialejátszó, de kevesebb, mint egy igazi számítógép.

A MÉDIA HATALMA

Az eszköz elsőre hétköznapi médialejátszónak tűnik. A dobozból kiemelt, ezüstösen csillogó készülék belsejében egy 1 TB-os merevlemez található, amivel szabadon rendelkezünk. A masina lelke egy mobilokba szánt Exynos 5 Dual SoC, melyet a Samsung mérnökei terveztek. A kétmagos chip 1,7 GHz-en jár, alig fogyaszt valamit, ellenben elég kakaót szolgáltat a legtöbb androidos alkalmazás futtatásához. Az appok memóriaigényét 2 GB DDR3-as RAM szolgálja ki, ami szintén megfelel a főbb feladatoknak. Csatlakozók terén a választék a szokásos: kapunk egy 1.4-es HDMI-t, egy micro-USB 2.0-s és két USB 3.0-s slotot, egy optikai audiokimenetet, valamint egy Ethernet portot. A HomeSync beszerelése pofonegyszerű, bedugjuk a dobozban talált AC-adaptert, rákötjük a készüléket a tévére, majd bekapcsolva végignézzük a kalibrálást elmagyarázó folyamatábrát. Ha mindent jól csinálunk, a gép wifin át közvetíti a képet és a hangot, összekapcsolódik a telefonunkkal, a tabletünkkel, a tévénkkel és a PC-nkkel, mi pedig virtuális felhőként mindent elérünk rajta, amit csak szeretnénk. Az említett eszközökről bármilyen médiatartalmat rámásolhatunk a HomeSyncre, amiket aztán a beépített lejátszószoftverek segítségével tekinthetünk meg.

TÁVIRÁNYÍTÓ? MINEK AZ?

De ahogy fent utaltunk rá, a HomeSync nem csupán egyszerű médialejátszó. Először is, a megvásárolt csomagban nincs távirányító, a Samsung nagy ötlete egy mobilapplikáció, ami a letöltést követően a tabletünkre vagy a telefonunkra ruházza át ezt a funkciót. Ha az érintőképernyős okosságunkban NFC chip is található, a kalibrálás mindössze annyiból áll, hogy összeérintjük a két eszközt. Amennyiben viszont egy régebbi készülékkel próbálkozunk, nem ússzuk meg a kissé nehézkes beállítást, ami végül vitatható minőségű eredménnyel jutalmaz bennünket. Az igaz, hogy a HomeSync egy rakás androidos eszközt felismer, de fontos tudni, hogy a termék összes funkciója kizárólag Samsung gyártotta készülékekkel kompatibilis. Továbbá elég nagy hátrányt jelenthet, hogy iOS-szel képtelenség összehangolni a HomeSyncet, ami a Samsung és az Apple legendás háborúja után érthető ugyan, mégsem veszi ki jól magát, elvégre még Magyarországon is nagyon sokan használnak iPhone-t és iPadet. Egy USB-s billentyűzettel és egérrel ugyan megkerülhető a telefonos összeköttetés, de így már inkább hasonlít a HomeSync egy androidos számítógépre, mintsem médialejátszóra.

> **A HOMESYNC GYORSAN OKOSSÁ VARÁZSOLJA MÉG A LEGBUTÁBB TELEVÍZIÓKAT IS, AZONBAN ENNEK AZ ÁRÁT MEG IS KELL FIZETNI**

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- CPU: Exynos 5 Dual SoC 1,7 GHz
- RAM: 2 GB DDR3
- Háttértár: 1 TB HDD
- Operációs rendszer: Android 4.2.2
- Támogatott videoformátumok: avu, wmv/asf, flac, ogg, amr, wav, 3ga/m4a, mid
- Támogatott kodekek: H.244, H.263, MPEG4, VC-1, Sorenson Spark, WMV7/8, MP43, VP8, DivX
- Kapcsolat: 802.11 b/g/n 2.4 GHz & a/n 5 GHz; Bluetooth v4.0; NFC
- Csatlakozók: 1 db HDMI 1.4; 1 db micro-USB 2.0; 3 db USB 3.0; 1 db. optikai audio kimenet; 1 db GB-es Ethernet
- Dimenziók: 183,5 x 135,8 x 29,9 mm
- Ár: 299 euró (90 ezer forint körül)

OKOSODIK A JUNOSZTY

Bár teljesítményét tekintve a HomeSnyc nem ér fel a nagyokhoz, annyi biztos, hogy még egy ezeréves tévéből is könnyedén okoskészüléket faraghatunk a segítségével. A 4.2.2-es Android operációs rendszer ugyanis korlátok nélkül, a maga teljességében tárul elénk a képernyőn, elérve így a Google Playt, a Samsung Apps áruházat, és persze minden korábban már megvásárolt alkalmazást. Az előretelepített appok sem rosszak, a képnézegető, a videolejátszó, a viszonylag gyors böngésző, vagy épp a zenelejátszó hozzák az elvárható szintet. Ugyanakkor egyik sem hibátlan; a videók között macerás tallózni, a zenelejátszó nem képes összefűzni a különböző számokat, a böngésző hajlamos mobiloldalakra dobni... de mindez nem számít, ugyanis minden app lecserélhető, hála az Androidnak. Még játszani is lehet a készüléken, konzollá változtatva azt, igaz, az okostelefonos összeköttetés ilyenkor kevés, mindenképp szükség van a perifériákra. A HomeSync tehát egy okosító készülék, amit nagyon sok dologra használhat az ember. Van azonban egy bökkenő: az ár. A Samsung új generációs lejátszója 299 eurót kóstál, azaz nagyjából 90 ezer forintot, ami igen borsos ár, főleg úgy, hogy a kompatibilitás nem teljes körű. Ráadásul a doboz sem a 3D-s, sem a 4K-s tartalmakkal nem birkózik meg, holott ennyi pénzért már vannak a piacon erősebb rokonok, még ha azok nem is használhatók otthoni felhőtárolóként. Éppen ezért a HomeSync nem több megfontolandó, ám költséges alternatívánál.

PC GURU INDEX	
7.0	NEM AJÁNLJUK
	MEGFONTOLANDÓ
	JÓ VÉTEL

LOGITECH Z50 HANGSZÓRÓ

Néhány hónapja (PC Guru 2013/10) már bemutattuk a Logitech hangszórócsaládjának egyik legdizájnosabb tagját, a Bluetooth kapcsolattal felvértezett Z600-at, most pedig megérkezett a kis testvér, a Z50, amit ismét azok figyelmébe ajánlunk, akik szeretik, ha nem hétköznapi eszközökből szólal meg a kedvenc zenéjük.

A Z50 egy egészen aprócska dobozban érkezett, és a kibontást követően meg sem mondaná az ember, hogy egy hangszórót fog a kezében. A Logitech legújabb terméke első blikkre egy kifejezetten dizájnos kaspóra hajaz (persze abszolút pozitív értelemben), a valódi funkcióra csak a gyártó logója és a csapott tetőn elhelyezkedő membrán utal. Habár az illusztrációnkon szereplő rózsaszín talpazat sokak számára kizáró tényező lehet, aggódni nem kell, ugyanis a Z50 elérhető még világoskék, és jóval „férfiasabb" szürke kiszerelésben is. Méreteit tekintve egy egészen visszafogott készülékről beszélhetünk, hiszen a Logitech aprócska dizájnhangszórója mindössze 105 mm magas, és a legszélesebb része sem igényel több helyet 98 mm-nél. A lényeg persze a konkrét hangszórórész, ami a maga 57 mm-es átmérőjével nem tűnik túl meggyőzőnek, azonban a véleményünk könnyen átértékelődhet, amint a megfelelő eszközhöz csatlakoztatjuk a kicsikét (és ez gyakorlatilag bármi lehet, ami rendelkezik 3,5 mm-es jack bemenettel). Az elvárásokat persze érdemes a termék funkciójához igazítani, hiszen a Z50-et alapvetően notebookok, tabletek, MP3-lejátszók és okostelefonok kiegészítőjének tervezték. Bár monó hangszóróról beszélünk, ennek ellenére a hangerőt és hangminőséget illetően egyáltalán nem érheti panasz a ház elejét, ugyanis az 5W teljesítményre képes eszköz be tud tölteni egy normál méretű szobát is, és még maximumra tekert hangerő mellett is kifejezetten tisztán szól. Az ugyan nyilvánvaló, hogy nem a Z50 segítségével fogunk szomszédbosszantó házibulit rittyenteni, de filmezéshez, kulturált zenehallgatáshoz, sőt, akár még játékhoz is kiváló lehet. Méretei okán a hangszóró könnyedén mobilizálható, és a Logitech is úgy reklámozza a terméket, mint a táblagépek és okostelefonok elmaradhatatlan kiegészítőjét, ám a tervezés során mégsem ez volt a legfontosabb szempont. Azzal még nincs is baj, hogy a Z50 csak 3,5-ös jack dugón keresztül csatlakoztatható az ilyen-olyan eszközeinkhez, hiszen egy Bluetooth kapcsolat igencsak megdobta volna az árat, azonban az nem túl praktikus, hogy a hangszórót csak akkor tudjuk működésre bírni, ha van a közelünkben hálózati aljzat, amivel a készüléket összeköthetjük. Otthon ez nem gond, de ha valóban hordozható eszközként tekintünk a hangszóróra, akkor bizony már probléma lehet – ennek kiküszöbölése érdekében lett volna jó egy elemes, vagy egy tölthető akkus változat. Éppen ezért a Z50 főleg azoknak ajánlható, akik szeretik, ha mutatós tárgyak veszik körbe őket, és egy hangszórótól sem várnak csúcsminőséget, csupán egy olyan kiegészítőt szeretnének, amit pillanatok alatt össze lehet dugni szinte bármilyen eszközzel, hogy aztán gondtalanul (és alapvetően jó minőségben) hallgathassák a kedvenc zenéiket, és nézhessék a kedvenc filmjüket vagy sorozatukat.

Eszköz: **hangszóró**
Info: **http://www.logitech.com/hu-hu/**
Ár: **6299 Ft**

PC GURU INDEX 8.0
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

GENIUS KB-G265 GAMER BILLENTYŰZET

Mi tagadás, nem nehéz 1-2 ezer forintos billentyűzetet találni a boltokban, és vannak bizony jó páran, akik ennél a perifériánál úgy gondolkodnak, hogy a legolcsóbbat veszik, és ha tönkremegy, akkor vesznek egy ugyanolyat. Pedig ez hatalmas hiba, hiszen hiába a mozgásérzékelés és az érintőképernyő, sok tekintetben mind a mai napig a billentyűzet a leghatékonyabb beviteli eszköz.

Ha gyorsan és pontosan akarjuk osztani gépünknek a parancsokat, nem szabad filléres tasztatúrára bízni magunkat. Aztán persze ott a ló másik oldala is, amikor a „játékra kell" felkiáltás után rögtön a 30 ezer forintos példányoknál kötünk ki. A Genius nem ismeretlen márka a billentyűzetek világában, és jó hírnevét egészen biztosan öregbíteni fogja a G265-ös modell. Ne soroljuk tévesen a „gagyi" kategóriába a billentyűt, amint meglátjuk 7600 forintos árát, mert itt tényleg hasznos szolgáltatásokat és egy kényelmes billentyűzetet kapunk. A G265 kifejezetten játékosoknak készült, de az az árából is könnyen kitalálható, hogy membrános kialakítású, nem pedig mechanikus. Kapunk viszont teljes, magyar QWERTY kiosztást, ami ritkaság a játékos tasztatúrák mezőnyében. Emellett a gombok mérete éppen megfelelő, kellően nagy az ENTER is és a SPACE sem zörög úgy, mint az 1000 forintos borzadályoknál. A látványra nem lehet panasz. A fekete billentyűzet igen jól néz ki sötétben, ugyanis kék háttérvilágítást kapott minden gomb, amit akár le is kapcsolhatunk. Emellett külön jó hír a divatozni vágyó játékosoknak, hogy a WASD és a kurzor négyesét lecserélhetjük ezüstgombokra.

A kinézet és az ergonómia mellett nem szabad megfeledkezni a szolgáltatásokról sem. Itt 20 gombos anti-ghostingot kapunk, vagyis 20 lenyomott gombig érzékel mindent a gépünk – FPS játékosok pontosan tudják, mennyire sokat jelent ez. A másik hasznos játékos opció a letiltható WIN gomb, amit a multimédiagombok között kapcsolhatunk. És igen, a legfontosabb multimédiagombok is ráfértek a G265-re, beleértve a hangerőszabályzást is. Még egy extrát hagytunk a végére, mégpedig a kétportos USB hubot, amiről azonban érdemes tudni, hogy alacsony fogyasztású eszközöket fogad csupán, vagyis nincs külön tápegysége.

Azért itt-ott érezni, hogy nem 20 ezer forintot hagytunk a boltban a G265-ért. Például a felhasznált műanyag durva tapintású (de azért még mindig valamivel jobb, mint a bóvli tasztatúráknál). A makrózás is kimaradt, ami teljesen érthető ezen az árszinten. A G265 alacsony dőlésszöge és viszonylag keskeny csuklótámasza sem biztos, hogy mindenkinek kényelmes lesz, de nekünk a teszt során ez abszolút nem volt zavaró. Összességében a G265 nem a játékos billentyűzetek új királya, azonban ilyen áron nagyon-nagyon jó vétel néhány meglepetés extrával.

Eszköz: **gamer billentyűzet**
Info: **www.genius.hu**
Ár: **7.600 Ft**

PC GURU INDEX 8.9
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

Speedlink Parthica Core Gaming Keyboard

ASZTALI SZÖRNYETEG

[ÍRTA BATE] A Speedlink január közepén egy komolyabb hardvercsomaggal lepte meg szerkesztőségünket, melynek részét képezte a nemrégiben megjelent Parthica Core játékosbillentyűzet is. Tesztünkből kiderül, hogy pontosan mit nyújt a meglehetősen baráti áron kínált klaviatúra.

A piros-feketében játszó (ezek jelenleg a Speedlink hardverek hivatalos színei) doboz kibontását követően az első dolog, amivel szembesülünk, az a Parthica kissé agresszív dizájnja. Ez persze nem túl meglepő, hiszen a gamer klaviatúrák szegmensében mondhatni kötelező elem, hogy a speciális beviteli eszköznek nemcsak az elérhető funkciókban és a felépítésben kell eltérőnek lennie, de a formavilágban is jelentősen különböznie kell a hagyományos tasztatúráktól. A Speedlink nálunk vendégeskedő modellje ennek a kitételnek maximálisan eleget tesz, hiszen a 49 cm széles és 21 cm mély billentyűzet recés szélekkel, éles vonalakkal, továbbá bemélyedő és kiemelkedő részekkel lett megbolondítva – illetve rengeteg LED-del, de erre még visszatérünk egy kicsit később. A külcsín megítélése persze ízlés kérdése, de amíg a speciális dizájn nem válik a használat kárára, addig lényegében nincs semmi baj a hagyományostól eltérő kialakítással. A Parthica esetében szerencsére erről szó sincs, sőt, a billentyűzet elején található, díszítőmintával feldobott nagyobb felület tökéletes arra, hogy pihentessük rajta a kezünket, amire szükség is lesz, ugyanis a klaviatúra kifejezetten magas, majdnem 35 mm, így a billentyűk csak akkor használhatók kényelmesen, ha alul megtámasztjuk rajta mindkét csuklónkat. Az anyaghasználat terén panaszra nem lehet okunk, a Parthica kerete gumiszerű műanyagból készült, így az érintése kifejezetten kellemes, és ugyanez elmondható a gombokról is, habár itt már valamivel ridegebb kialakítású, kissé érdesebb megoldással találkozhatunk. A kivitelezés terén a billentyűzet egyetlen problémája az, hogy a keret és a gombok igen gyorsan koszolódnak, így az eszköz már egy-két nap használat után úgy néz ki, mintha hetek óta lenne a kezünk alatt.

A FELSZÍN ALATT

A billentyűzet természetesen USB-n keresztül csatlakozik a géphez (a kábel 1,8 m hosszú és piros-fekete védőszövet borítja), a Windows automatikusan felismeri, így plusz telepítés nélkül is azonnal használható, azonban a speciális funkciókat csak akkor érjük el, ha telepítjük a DVD-n mellékelt dedikált szoftvert. A Speedlink UI dizájnerei a közeljövőben biztos nem fognak díjakat nyerni, ám a kissé puritán kezelőfelületnek megvan az az előnye, hogy a beállítások pillanatok alatt átláthatók. A Parthica ereje pedig pont e beállításokban rejlik, ugyanis a billentyűzeten összesen öt profilt hozhatunk létre, és mindegyikhez öt makró állítható be (ezzel meggyorsítható például a farmolás, illetve stratégiákban is kifejezetten jól jön, de simán alkalmazhatók játékokon kívül is). Az egyes profilokat ráadásul konkrét játékokhoz is köthetjük (csak meg kell hozzá keresni az exe-fájlt), és ha elindítjuk az adott programot, akkor a tasztatúra azonnal arra a profilra áll át, amit a játékhoz korábban beállítottunk. A makrókat előre beállíthatjuk a szoftverben, sőt, egy külön gomb segítségével akár annak használata nélkül is, közvetlenül játék közben. Az eltérő profilok között egyetlen gombnyomással válthatunk, és a billentyűzet tetején egy különböző színű (piros, lila, zöld, sárga, kék) LED-ekkel megvilágított Parthica felirat is jelzi, hogy épp melyik beállításunk aktív.

A Speedlink perifériája természetesen teljes gombkiosztással érkezik, és a hagyományos kiépítésű billentyűk mellett találhatunk extra elemeket is. A bal szélen kaptak helyet a makrógombok, méghozzá jól elkülöníthető ezüstös kivitelben, illetve ugyanitt található a profilváltó billentyű. A legfelső sávban találunk tíz további multimédiás gombot, amelyek ugyan előre tárolt funkciókkal rendelkeznek (böngésző, levelezés, keresés, kedvencek, hangerőszabályzás és lejátszás stb.), de bármikor kedvünk szerint átprogramozhatók. Az Fn segítségével válthatjuk a billentyűzet háttér- és díszítő világításának színét (kék, piros, lila), annak intenzitását (kikapcsolás, 50%, 100%, „lélegző" mód), illetve lehetőségünk van a gombok válaszidejének módosítására is, méghozzá 16 és 2 ms között. Ráadásként pedig még kapunk egy olyan extra funkciót is, mellyel egyetlen érintéssel kikapcsolhatjuk a Windows gombot, ami rengeteg alkalommal könnyítheti meg az életünket. Végezetül a Parthica fel van vértezve anti-ghosting technológiával – a billentyűzet hat lenyomott gombig érzékeli az aktivitásunkat.

AZ ASZTALRA VELE!

A Parthica már a dobozában is vonzó (bár kissé zord) teremtésnek tűnik, a használat során pedig villámgyorsan az ember szívéhez nő. Persze ez a billentyűzet sem mentes a hibáktól, hiszen magyar gombkiosztású változatról egyelőre nincsenek információink (tehát marad az angol változat, ami nálunk is járt), a könnyű koszolódásról már volt szó, illetve az is zavaró picit, hogy a díszítésként szolgáló LED-ek külön nem kapcsolhatók ki, ha tehát valakit zavar a billentyűzet fényjátéka, azt csak a háttérvilágítással együtt deaktiválhatja. Ezeket leszámítva teljesen meg voltunk elégedve a Speedlink gamer billentyűzetével, így melegen ajánljuk mindenkinek, aki hasonló perifériára vadászik, már csak azért is, mert az ára is barátságos, 12.000 Ft környékén már idehaza is hozzá lehet jutni.

SPEEDLINK

Az 1974-ben alapított, németországi központú Jöllenbeck GmbH 1998-ban hívta életre a Speedlink márkanevet, és a számítógépes- és konzolos kiegészítőknek hála a Speedlink az elmúlt huszonhat évben a vezető márkák egyikévé vált Európában. Napjainkban a cég egyaránt foglalkozik asztali számítógépes/notebookos (egerek, billentyűzetek, hangszórók, headsetek), táblagépes és gaming (PC, Xbox, PlayStation, Nintendo konzolok) perifériákkal és tartozékokkal; a Speedlink termékcsalád bevezetése óta nem kevesebb mint 10 millió hangrendszert és 15 milliónál is több játékvezérlőt értékesítettek világszerte. Jelen számunkban egy kifejezetten játékosoknak szánt billentyűzetet és egeret tesztelünk a cég portfoliójából.

Eszköz: gamer billentyűzet
Info: www.speedlink.com
Ár: kb. 12.000 Ft

PC GURU INDEX

9.0

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

Speedlink Decus Gaming Mouse

HARAPÓS RÁGCSÁLÓ

[ÍRTA CHOCHO] A Speedlink régóta ismert jó minőségű játékosperifériáiról, igaz, a legnagyobbak közé sosem verekedte fel magát. Lehetséges azonban, hogy ez nemsokára megváltozik, ugyanis az új Decus gamer-egér tökéletesen megfelel az „olcsón jót" elvárásoknak.

Ha a minden játékost megkérdeznénk, hogy milyen az ideális gamer-egér, az eredmény valószínűleg polgárháború lenne. Addig a pontig nagyjából mindenki egyetértene, hogy a videojátékok azonnali reakciót követelnek, és emiatt a kábeles kiszerelés, valamint a minél több, könnyen elérhető helyre pakolt gomb kiemelt fontosságú tényező, de ezek után más és más tulajdonságok kerülnének előtérbe, elvégre van, aki a nehéz, míg mások a könnyű egereket szeretik, és abban sincs egyetértés, hogy pontosan mekkorának kell lennie egy tökéletes marokrágcsálónak. Éppen ezért nehéz dolga van a gyártóknak, ha populáris, azaz sok játékos igényeinek megfelelő egérrel szeretnének előrukkolni, és bár sokan elbuknak közülük, azért akadnak sikeres kísérletek is. Mint például a Speedlink Decus Gaming Mouse – ugyan nem váltja meg a világot, de kiváló árazásának és pazar ergonómiájának köszönhetően komolyabb fenntartások nélkül ajánlható, ha valaki univerzális, és nem utolsósorban látványos perifériát szeretne szorongatni, miközben játszik.

KISZERELÉS, GOMBORGIA

A Decus egy igényes, piros színben pompázó dobozban érkezik, melyben egy telepítő CD, egy rövid leírást tartalmazó füzet, és persze maga az egér lapul – utóbbi első ránézésre vegyes benyomásokat kelt. Ízlésről nem illik vitatkozni, az viszont minden egyéni preferencia nélkül is megállapítható, hogy a Speedlink tervezői nem fogták vissza magukat, és egy már-már túlságosan is futurisztikus dizájnt alkottak a Decus kedvéért. A vörös és fekete színek éles kontrasztja veszedelmes jelleget kölcsönöz az egérnek. Merész vonalvezetése és kitüremkedő, messziről látható gombjai, illetve oldalára helyezett, áramvonalas mintázata félúton jár a „menő" és a „ciki" kategóriák között. Hiába, ez nem egy visszafogottan elegáns Razer-egér, hanem harapós, agresszív Speedlink óriáspatkány, amit a jövő laboratóriumaiból szalajtottak. Ráadásul az „óriás" jelző még csak nem is túlzás: a Decus 128x90 mm-es alapterülete a nagy kézzel rendelkező játékosoknak kedvez, így jómagam a lapátméretű kezemmel is nagyon kényelmesen tarthattam. És hiába vad a külső, az elsőre zavaróan szögletesnek tűnő forma is finoman simult a tenyerembe, ugyanis minden egyes domborulat az emberi kéz játékra optimális pozíciójának felvételét hivatott elősegíteni.

Jól néz ki, vannak hasznos funkciói, kényelmes, és még az ára is baráti. Mi mást kérhetnénk egy gamer egértől?

A Decuson összesen hét gomb található, melyek mindegyikét szabadon programozhatjuk. Nem ez a legtöbb gombbal megáldott gamer-egér a piacon, de sok játékhoz bőven elég lesz, főleg, hogy a gombok elhelyezkedése kiválónak mondható. A görgő mögé, a bal főgomb mellé, a hüvelykujj alá, és természetesen a görgőbe is került egy-egy gomb, kis gyakorlással pedig az összes azonnal elérhető. Fontos viszont tisztázni, hogy a Decus egy jobbkezes vásárlóknak tervezett periféria, bal kézzel egyszerűen használhatatlan.

SEBESSÉG ISTENE

A Decus egy 1,8 méter hosszú, nem moduláris, de rugalmas védőszövettel beborított (természetesen ennek anyaga is vörös-fekete) USB-kábellel csatlakoztatható a gépünkhöz, a felismerés pedig automatikus a Windows részéről, igaz, a CD-n található szoftver elengedhetetlen, ha programozni és állítani szeretnénk az egerünkön. A meghajtóprogram interfésze kicsit kusza, nem egészen úgy fest, mint amit a 21. század második évtizedében készítettek, de pár perc kattintgatás és kísérletezés után rájövünk, melyik opció mire is való pontosan. A szoftver egyébként kulcsfontosságú, ugyanis ezen keresztül állíthatjuk be az öt lehetséges felhasználói profilt, melyeken belül megadhatjuk és lementhetjük az egér sebességét, érzékenységét, sőt, a belső LED-ek hatféle fényben tündöklő játékát is – utóbbiak közül a „lélegzés" a személyes kedvencem, ilyenkor a Decus egy tüdő működését szimulálva villan fel, majd sötétül el, mindig más színt csillantva. Ami pedig a pontosságot illeti, 400-tól 5000 DPI-ig lehet állítani a mutatót, sőt, az egér alján található, rejtett lézer frekvenciája is négy opció szerint lőhető be, 125 Hz-től egészen 1000 Hz-ig. Ha valaki nem ért egérnyelven, annak elmondjuk, hogy ezek az adatok nagyon-nagyon jók, a Decus pontossága elméletben megfelel bármilyen gyors reflexet megkövetelő játéknak (mi CoD: MW 3, CS:S, UT2k4 és C&C:G alatt próbáltuk ki). Mivel pedig a talpak gumírozott felületen nyugszanak, az egér nem válik túlságosan sikamlóssá, s nem kell attól tartani, hogy a pontosság a kezelhetőség rovására megy.

INSTANT GET?

A Speedling Decus Gaming Mouse remek egér, amit viszonylag sokféle igény kielégítésére terveztek. Természetesen vannak hátulütői: ilyen, hogy nem lehet súlyozni, hogy a szoftvere nem kellően felhasználóbarát, vagy, hogy a külseje talán túl sok lehet egyes vásárlóknak. Ugyanakkor el kell ismerni, hogy játékok alatt nagyon jó élmény tologatni a Decust, a hazai ára pedig 10.000 forint körül alakul, ami kifejezetten baráti összeg a konkurensek hasonló képességű egereihez viszonyítva.

Eszköz: **gamer egér**
Info: **www.speedlink.com**
Ár: **10.000 Ft körül**

PC GURU INDEX
9.0

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

ÁLOMPC

GURU

ERŐSEBB ÉS KISEBB GÉPEK

Minimálisan ugyan, de egy-egy kulcsfontosságú PC-komponens ára csökkent. Ki kell emelnünk ezek közül a memóriákat, valamint a videokártyákat is. Utóbbiaknál azonban nagyon kell vigyázni, mert ha egy olyat szemelünk ki, ami éppen hiánycikk, az ajánlott árnál sokkal magasabb összeggel fogunk szembesülni a boltban. Erre jó példa szinte az összes erősebb AMD Radeon, de a GeForce-ok között is találni hasonló modelleket.

A processzorok világába megérkeztek az új, Kaveri kódnevű AMD APU-k, amik minden eddiginél jobb grafikus teljesítményt ígérnek – reméljük, hamarosan mi is elindíthatunk rajta pár játékot, hogy beszámoljunk nektek arról, mire képes a legújabb „olcsójátékos".

BASIC

Akárhogy is nézzük, ez a gép továbbra is gyönyörű, csendes, és árához képest bizony igen erős is. Igaz, hogy jócskán elrugaszkodtunk a 100 ezer forinttól, cserébe viszont akár évekig gondtalanul játszhatunk, ha pedig valami nagyon lassúnak bizonyulna, könynyűszerrel bővíthetjük minigépünket. Akiknek megtetszett a Basic összeállítás, és van még feles pár ezer forintja, választhat egyedi CPU hűtőt és erősebb processzort is. A 4 GB ma még elég lesz, de érdemes lehet itt is egyből a 8 GB-os kiépítést választani – hosszú távon meg fog térülni a befektetésünk.

Alaplap	ASUS H81I-PLUS	21.000 Ft
Processzor	Intel Pentium G3420	15.900 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× Crucial 2 GB DDR3-1600MHz	10.800 Ft
Videokártya	Gigabyte Radeon R7 260X 2GB OC	36.000 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	14.700 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite RC-130	13.000 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W 80+	8.700 Ft
Összesen		124.500 Ft

GAMER

Makacs egy öszvér ez az FX-6300, még mindig itt van, és még mindig sokan választják ezt a CPU-t. Tény, hogy 30 ezer forint alatt szinte páratlan teljesítményt nyújt, és a hozzá választott R9 270X-et is szépen meghajtja. Ez utóbbiról is fontos megemlékeznünk, mert egyre inkább úgy tűnik, hogy ebből a GPU-ból nincs hiány, és az ár így egyre inkább az 50 ezres határ felé közelít a korábbi 60 ezer forint után. És még ezen a gépen is sokat javíthatunk pár ezer forinttal. Ha van rá keret, akkor például jöhet egy HDD csere: az 1 TB-os WD Black modell jelentősen gyorsabb, 5 év garanciát kapunk rá, és csak kb. 5-6 ezer forinttal drágább.

Alaplap	ASRock 970 Extreme4	25.300 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	27.900 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Freezer 7 Pro Rev. 2	7.200 Ft
Memória	8 GB Corsair Vengance DDR3-1600 CL9 KIT	21.300 Ft
Videokártya	Sapphire R9 270X 2 GB OC	51.900 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	14.700 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite Knight 350	10.900 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13.700 Ft
Összesen		177.300 Ft

ULTRA

Egy ilyen drága PC-nél ellenállhatatlan kísértést éreztünk arra, hogy leváltsuk az egyébként kiváló alaplapot az egyik legjobb ár/érték arányú RoG-os lapra, a Maximus VI Heróra. Ez mindent tud, amit egy RoG (Republic Of Gamers) lapnak tudnia kell, és csak néhány abszolút luxus szolgáltatás hiányzik róla. Mivel a konfigurációban „K" jelzésű processzor dolgozik, rögtön ki is használhatjuk a Hero erejét, és egy alapos tuninggal könnyedén 4,5 GHz fölé emelhetjük a CPU órajelét. Ehhez teljesen passzol a gép többi alkatrésze is, így például a videokártya, amit a gyári tuning mellett ugyancsak tovább húzhatunk, valamint a memória, ami passzív hűtőbordákat kapott.

Alaplap	ASUS Maximus VI Hero	54.100 Ft
Processzor	Intel Core i5-4670K	57.000 Ft
CPU-hűtő	Scythe Ninja 3 rev. B	13.000 Ft
Memória	8 GB Corsair Vengance DDR3-1600 CL9 KIT	21.300 Ft
Videokártya	MSI Twin Force GTX770 OC 2 GB	83.500 Ft
Merevlemez	WD Green 3 TB 5400 rpm	28.700 Ft
SSD	Samsung SSD 840 Evo 250 GB	41.300 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Fractal Design Core 3000	18.200 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	19.900 Ft
Összesen		341.400 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Egyre több cég hagyja el a 120 GB alatti SSD-k piacát, pedig még sok olyan felhasználó van, akinek ekkora tárhely elegendő, és többet nem is nagyon tud áldozni egy SSD-re. A Kingston kínálatában még szerencsére akad ekkora kapacitású modell, méghozzá a SandForce 2281-es V300, ami 15 ezer forint alatt egészen jó vétel. Akinek nagyobb tárhelyre van szüksége, annak még mindig a Samsung EVO szériáját ajánljuk, ami nagyon gyors, megbízható, és a mellékelt szoftver is első osztályú. A 250 GB körüli modellek között érdemes lehet még megnézni a Crucial és az Intel modelleket is, valamint a Kingston KC300-as szériáját, ezek ugyancsak jónak számítanak.

KINGSTON
V300 60 GB

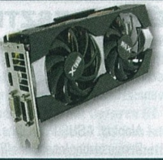
14.800 Ft

ALTERNATÍVA Samsung SSD 840 EVO 250 GB 41.300 Ft

VGA

A felhasználók által kedvelt, középső árszegmensben dúl a harc, ám a felső kategóriában nincs ekkora csatazaj. Az ok talán a Radeon kártyák hiánya is lehet, így az NVIDIA-t sem hajtja semmi, hogy olcsóbban adja kártyáit. Ennek ellenére a GTX 770 ismét egy leheletnyit olcsóbb lett, és kapunk hozzá teljes játékot is (Assassin's Creed: Black Flag). Mindeközben már készül a GTX750-es széria is, ami várhatóan a 40-60 ezer forintos szintre érkezik, hogy nehogy elkényelmesedjen az R9 270X. Ennél lejjebb már tényleg csak az R7 260X-et tudjuk ajánlani, ami igazából egy HD7790, viszont mindenképpen a 2 GB-os verziót válasszuk – az 1 GB VRAM ma már kevés.

SAPPHIRE
R9 270X 2GB OC



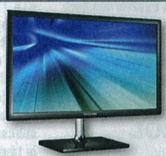
51.900 Ft

ALTERNATÍVA MSI Twin Force GTX770 OC 2 GB 83.500 Ft

MONITOR

A Microsoft jövendölése szerint idén komoly előrelépést várható a monitorok piacán: nagyobb felbontások és olcsóbb kijelzők jobb panellel. Nos, így az év elején még semmit nem látni ebből, és úgy tűnik, hogy a gyártók sem törik magukat túlságosan. A mezőny és az árak nagyjából beálltak, így a 24 colos monitorok kb. 50 ezer forintba kerülnek, a 27 colosok pedig felbontástól és paneltől függően 70-200 ezer forint között mozognak. Újdonságra az abszolút felső szegmensben számíthatunk, ahol egyre több 4K-s kijelző jelenik meg. Persze ezek még drágák, és idén még biztosan nem esnek be a megfizethető 100-150 ezer forintos ársávba.

SAMSUNG
S24C570HL



57.900 Ft

ALTERNATÍVA ASUS PB278Q 162.200 Ft

MEREVLEMEZ

Aki 7200 rpm-es merevlemezt keres számítógépébe rendszermeghajtónak, ne csak az árakat figyelje – ellenőrizze a garanciát és a teljesítményt is. Konkrétan a Western Digital Black szériájára igyekszünk ezzel felhívni a figyelmet, ami amellett, hogy gyorsabb a Blue változatnál, 5 év garanciát kapott, márpedig ez nagyon fontos szempont adataink tárolásakor. Egy érdekes felmérés is napvilágot látott, miszerint a Hitachi HDD-k a legmegbízhatóbbak, őket szorosan követik a WD merevlemezei, és jelentősen lemaradva következnek csak a Seagate tárolók.

WD
AV-GP 7200 rpm 2 TB

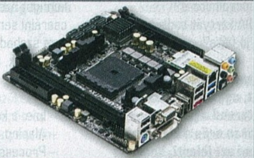
25.300 Ft

ALTERNATÍVA WD Black 1 TB 20.500 Ft

ALAPLAP

Az ASRock legújabb Fatal1ty lapját mindenképpen ki kell emelnünk: az igen vonzó árú alaplapon nem Z87-es, hanem B85-ös chip dolgozik, így nem fulladunk bele a SATA6G és USB 3.0 portokba, nincsen SLI sem, de amire szükségünk van, azt megkapjuk. A szolgáltatások és csatlakozások egy erős géphez is elegendőek, ráadásként pedig Killer LAN chip és nagyon jó hangrész van a lapon. Kiemelendők továbbá az új AMD FM2+ APU-khoz passzoló, mITX-es lapok is, melyeken miniatűr méretben megkapunk minden szükséges szolgáltatást, ráadásul egy jó APU-val megtámogatva belépőszintű játékgépet építhetünk, egészen jó áron.

ASROCK
FM2A88X-ITX+



29.100 Ft

ALTERNATÍVA AsRock Fatality B85 Killer 24.000 Ft

PROCESSZOR

Aki nem szán 300-400 ezer forintot új gépére, de azért kiváló CPU-teljesítményt szeretne, annak érdemes a Core i5-ös processzorok alsóbb régiójában körülnéznie. A 4670K-hoz képest ugyan vesztünk némi órajelet, de ez nem olyan komoly lassulás, viszont továbbra is aktív a turbó, és megfelelő alaplapban egy kis tuninggal visszanyerhetjük az elvesztett órajelet; a Core i5-4440 jó választás, hiszen sokkal olcsóbb a 4670K-nál. AMD fronton hasonló teljesítményt kaphatunk egy FX-8320-szal, aki viszont nem a számítási teljesítményt hajtja, hanem évekig jól használható gépet keres átlagos feladatokra, annak a Pentium G34xx-es szériát vagy az AMD FM2-es APU-kat ajánljuk.

AMD
FX-8320

38.000 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-4440 44.800 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

GÉPFEJLESZTÉS VOL.1

Helló, kedves PC Guru! A számítógépemet szeretném fejleszteni, most ezek a hardverek vannak benne:

– Alaplap: ASUS P5QL Pro
– Processzor: Intel Core 2 Duo
– Videokártya: AMD Radeon HD 6670
– Memória: 2 GB

Az alaplapot és a processzort szeretném kicserélni, és még egy kis memóriát venni, kb. 4 GB-ot:

– AsRock 970 Extreme4
– AMD Bulldozer x8 FX-8120 3.1 GHz AM3+
– +4 GB RAM

Az a kérdésem, hogyha ezeket kicserélném, a számítógépem nem lenne rosszabb? Válaszotokat előre is köszönöm! KOLOS

Kedves Kolos! Elsősorban a +4 GB memória az, amelynek hatását rögtön érezni fogod a játékoknál, ugyanis a pályák és a program (be) töltési sebessége drasztikusan le fog csökkenni. Az új AMD processzor hiába nem képes felvenni a versenyt az Intel aktuális Haswell családjával, a Core 2 Duóknál egyértelműen gyorsabb. Tudnod kell ugyanakkor, hogy a cserék után már a videokártyád lesz messze a leggyengébb láncszem a gépezetben.

VIDEOKÁRTYA-CSERE + TÁP KÉRDÉS

Sziasztok! A következő nagy kérdéseimre szeretnék segítséget avagy választ kapni, mert nem nagyon értek a gépekhez!

Jelenlegi konfigom:
– Op. rendszer: Windows 7 64 bit
– Alaplap: Gigabyte Ultra Durable 4 Classic B75-D3V LGA 1155
– Proci: Intel Core i7-3770k 3.50 GHz
– Memória: 2x8 giga Corsair Vengeance DDR3 1600 MHz
– Videokártya: Gigabyte Geforce GTX 550Ti 1 GB
– Táp: Chieftec A80 CTG-550-80P
– Winchester: 1 TB Samsung (többet nem tudok róla)

A gépembe szeretnék egy új videokarit venni. Két választásom lenne: egy mezei Gigabyte Geforce GTX 650Ti 2 GB, vagy amire jobban hajlok, egy Gigabyte GF GTX660 OC 2GB 192 bit DDR5 PCI-E GV-N660OC-2GD. Kérdésem annyi, hogy melyik érné meg nekem jobban? Választásom az árkategória miatt (40-50 ezer) esett erre a két kártyára (AMD-t NEM SZERETNÉK). Valamint másik kérdésem, hogy az alaplapomba beleillik-e a két kártya valamelyike, valamint ehhez a konfighoz ennyiért ezek jó választások-e? És, ami a legfontosabb nekem, a TÁP. A jelenlegi elég-e az új kártyának (nem tuningolok)? Volt már rá példa, hogy azt mondták nekem egy új videokarinál, hogy bőven elég, és egy Crysis High beállítás mégis leégette a szintén új tápot. Remélem, hamar tudtok visszaírni :). A választ előre is köszönöm.

Kedves Ádám! A két kiszemelt videokártya közül nyilván te is tudod, hogy a GTX 660 OC jóval erősebb, mint a GTX 650Ti, de ami a legfontosabb, hogy bőven megéri azt a nagyjából 10 ezer forintos felárat, ennyivel kerül ugyanis többe a kis testvérnél. A GTX 650Ti-t már csak azért se igazán nézegetném, mert a mostani videokártyádnál bár erősebb, játéktól függően ez az előny valahol 30% és 50% közé tehető, így nincs értelme kiadni érte jelentősebb összeget. A GTX 660 esetében legalább dupla akkora sebességre számíthatsz a játékok többségénél, mint amit a mostani VGA-d nyújtani tud, úgy gondolom, egy hosszabb távú fejlesztés esetében ennél lejjebb egyszerűen nem érdemes adni a szintet. A processzorod maximálisan kihajt ennél jóval erősebb videokártyákat is, akárcsak a tápegységet, amely gond nélkül elbánna a legerősebb GTX-szel is, így én ezeken egy percig sem aggódnék.

ÚJ JÁTÉKGÉPRŐL VÉLEMÉNY

Sziasztok! Ez a konfiguráció gamer PC-nek megfelelő?

– Processzor: Intel Core i7-4771 3.50GHz 1150 BOX
– Alaplap: Asus Z87 DeluxeMemória: Kingston 8GB HyperX XMP Beast DDR3 2400MHz CL11 KIT KHX24C11T3K2/8X
– Videokártya: Sapphire 11217-04-20G R9 270X 4GB GDDR5 Boost OC PCIEMerevlemez: Toshiba 2TB 7200rpm 64MB SATA3 DT01ACA200
– Tápegység: Coolermaster Thunder 700W RS700-ACABD3-E1Gépház: Cooler Master 650
+ az alaplapra SSD kapcsolható-e?
+ árban hasonló NVIDIA kártyát tudtok mondani, vagy ez is jó fajta?

Kedves Erik! Én picit kiegyensúlyozatlannak érzem ezt az összeállítást, ugyanis a processzor – hacsak nincs más terved a játékok futtatásán kívül – túlságosan erős a kiszemelt videokártyához képest, ami azt jelenti, hogy ebből a pénzből lehet jobb CPU-VGA párost is venni, ha a cél a játékok minél jobb sebességgel való futtatása. Én például „beérném" egy Core i5-4570-nel közel 30 ezer forinttal kevesebbért, játékok alatt közel sem lesz annyival rosszabb a teljesítménye, mint amennyivel olcsóbb az általad kinézett Core i7-nél. Aztán ott van a memória, amiből szerintem – hacsak érzelmileg nem jelentenek neked sokat a nagy számok – teljesen felesleges 1600 MHz-nél gyorsabbat venni, pénzkidobás. Akkor érne valamit, ha processzorból is olyat választasz, amelyet könnyedén túl lehet hajtani, ott lenne értelme, játékok szempontjából viszont az a 6-7 ezer forintos felár, amit egy 1600 MHz-es HyperX csomaghoz képest fizetsz, értelmetlen. Ha a processzoron és a memórián megspórolt bő 35 ezer forintot hozzácsapod a Radeon R9 270X-hez, akkor kijön belőle egy érezhetően gyorsabb R9 280X is, más kérdés, hogy jelenleg nagyon nehéz beszerezni ilyen típusú videokártyát. Az AMD számozási rendszerének megújítása előtt ez a VGA gyakorlatilag megegyezett a Radeon HD 7970-nel, de az teljesen eltűnt a boltok polcairól, így alternatíva sajnos nincs. Az NVIDIA háza táján a GeForce GTX 770 jelenti a másik lehetőséget, ez árban gyakorlatilag megegyezik a Radeon R9 280X-szel, teljesítményben is jellemzően oda-vissza verik egymást játéktól függően. Ami az AMD megoldása mellett szól, az mindenképpen a közeljövőben megjelenő Mantle API támogatása, amely a Microsoft-féle DirectX 11-nél jobb sebességet ígér, persze ezt az alkalmazásoknak is támogatniuk kell majd. Bármelyik ma kapható alaplapra csatlakoztathatsz SSD-t, hiszen ugyanolyan SATA csatlakozóval rendelkeznek, mint a hagyományos merevlemezek, arra kell csak figyelni, hogy el tudd helyezni, ugyanis mérete megegyezik egy notebook vinyóéval. Az újabb házakban már jellemzően biztosítanak helyet neki, de lóghat is a levegőben, ha minden kötél szakad, igaz, hosszú távon nem a legelegánsabb megoldás.

PC CSERE

Szia, Patrik! Idén lehetőségem van PC-t igényelni béren kívüli juttatás keretén belül, kérlek "szakértsd meg" a kiszemelt konfigot. Elsősorban játékokra szeretném használni a gépet, illetve, mivel lusta vagyok, olyan konfigot szeretnék, amiben 1-2 évig nem kell cserélni semmit. Az összeállított gépbe elvileg nem szabad belenyúlni, én természetesen bele fogok, ezért kérlek, levelemet bizalmasan kezeld ;)

Íme, a konfig:
– Alaplap: Asus s1150 H87-Pro
– Processzor: Intel Core i7-4771, 3500 MHz 8 MB L3 Cache

– Memória: Brand 8 GB/1600 MHz DDR3 (2x4GB)
– Videokártya: Asus PCIe 3.0 GTX650 E-1GD5 1GB
– DVD-író: Samsung SATA 24x
– Háttértár: WD 1TB/ 64 MB SATA 3 Green
– SSD Háttértár: Samsung 120 GB SATA3 2,5" SSD
– Ház: Cooler Master MIDI Elite széria
– Táp: Thermal Master 500W (Cooler Master)

Nekem a videokártya és a táp unszimpatkus, videokártyában egy GTX 760 a kiszemeltem. Árban (~60e) kb. ez most a még megengedhető kategória, ha van ésszerűbb javaslatod, kérlek oszd meg velem. Illetve a táp kérdésben teljesen laikus vagyok, nem kevés ebbe a gépbe egy 500 wattos táp? Kérlek, javasolj valamit, ha szerinted is gyengus. Illetve, ha van észrevételed a többi elemmel kapcsolatosan, örömmel várom. Előre is megköszönve megtisztelő válaszodat, hű olvasótok: BALÁZS

Kedves Balázs! A GTX 760 szerintem az egyik legjobb vétel a 60 ezer forint körüli kategóriában, a Radeon R9 270X tekinthető legnagyobb kihívójának, amely a jövőben könnyen a GeForce fejére nőhet, de ehhez az kell, hogy az AMD Mantle névre hallgató API-jában a programozók is lássák a potenciált a DirectX 11-gyel szemben. Az 500W-os tápegység abszolút nem kevés, ez a gép egy jó minőségű 400W-os táppal is el kell, hogy menjen. Ha valóban a játékok futtatása az első számú cél, akkor lehet, hogy a Core i5-4570 + GeForce GTX 770 kombinációval jársz a legjobban (ha találsz valahol Radeon R9 280X-et, akkor felejtsd el a GeForce-ot). Amennyivel olcsóbb a processzor a Core i7-4771-nél, annyival drágább kb. a GTX 770/R9 280X a GTX 760-nál.

PROCI- ÉS RAM CSERE

Kedves Guruk! A gépemben nagyon elavult a processzor, és hozzátok fordulok ez ügyben. A NFS: Rivals már el sem fut, és ez kiverte nálam a biztosítékot. A 4 GB RAM csak ráadás. Jelenlegi konfig: AMD Athlon 64 x2 6000+, GTX 650, MSI K9A2 CF, táp 400 W, 4 GB RAM. Olyan 150-180 eurót szánnék rá. Előre is köszi: KRISZ

Kedves Krisz! A 150-180 euróba éppen hogy, de beleférhet egy teljes platformcsere, amely az alaplapot, a processzort és a memóriát érinti. AMD vonalon az FX-6300 Black Edition az ajánlott processzor, míg Intel platformon a Core i3-4330. Előbbihez AMD 970 vagy 990 lapkakészletre épülő alaplapot érdemes választani, ha a büdzsé engedi (elsősorban az Asus és a Gigabyte háza tájáról), utóbbihoz pedig az Intel H87/B85 chipsetjei ajánlottak (Asus, Asrock, Gigabyte). A memóriamodulok egy ideje nagyon drágák, így nem biztos, hogy belefér a büdzsédbe a 8 GB DDR3-1600, de jó, ha tudod, hogy úgy néz ki, a memóriák egy ideig tovább drágulnak majd.

ÚJ KONFIG

Új gép összerakása előtt állok, szükségem lenne egy PC-re, ami viszonylag erős és – főleg – költséghatékony. Kinézett alkatrészeim:

– Alaplap: Asrock FM2A55M-VG3 vagy Asus F2A55-M LK
Én úgy gondolom, itt jobb lenne az Asus.
– Processzor: AMD Athlon II X4 740x, esetetleg a nagyobb testvére a 750k, ha megéri. Kérdésem: ide megéri-e jobb hűtést venni hozzá, mert a gyári (állítólag) elég gyatra?
– RAM: Kingston HyperX Blu 4GB DDR3 1600MHz KHX1600C9D3B1/4G
– VGA: Igazából nincs nagyon ötletem, bármi, amit ajánlanál, ide már nem rakném a lassan nyugdíjas korba érő 8800GT-t
– HDD: akad még egy Seagate 320 GB-os SATA II-esem
– Táp: Jelenleg HKC USP 5565-ösöm lenne hozzá
– Ház: Cooler Master RC-K350-KWN2-EN Elite Knight 350

A kérdésem az, hogy a kiválasztott/meglévő alkatrészeim kompatibilisek-e egymással, illetve ha nem, akkor melyik alkatrészt kellene cserélnem? Előre is köszönöm a segítségeteket! Régi olvasótok, ZANE

Kedves Zane! Mind a táp, mind a merevlemez, mind a videokártya kompatibilis a kinézett alkatrészekkel, bát utóbbit aligha akarod megtartani, ha jól értem. A két alaplap közül én is inkább az Asust venném ebben az esetben, processzorból szerintem megéri a felárat (ha jól láttam, egy ezres) az X4 750K esetében. Ha a 8800GT-nél lényegesen erősebb VGA-t szeretnél, akkor úgy gondolom, hogy a Radeon R7 260X felé érdemes nézelődnöd (alternatíva a GeForce GTX 650Ti). Ezek 30-35 ezer forint körül kaphatók.

LAPTOPVÁSÁRLÁS

Kedves PC Guru! Nemrégiben egy laptop vásárlása mellett döntöttem, amit majd játékra és iskolai dolgokra szeretnék használni. Találtam is három laptopot, és a tanácsodat szeretném kérni, hogy melyik lenne a legjobb választás.

1. Acer Aspire V5 573G
– Intel Core i7-4500U 3 GHz processzor
– 8GB DDR3 RAM
– nVidia GeForce GT 750M 4GB VGA
2. Lenovo IdeaPad Y510P
– Intel Core i7-4700MQ 3,4 GHz
– 8GB DDR3 1600 MHz RAM
– nVidia GeForce GT 750M 2GB VGA
3. MSI GE70-i760M245
– Intel Core i5-3230M 3,4 GHz
– 8GB DDR3 RAM
– nVidia GTX 660M 2GB VGA

Nem értek annyira a laptopokhoz, nem tudom, mennyire lennének jó választások. Ha bármilyen másik fajta laptopot ajánlanál esetleg, szívesen meghallgatnám a javaslataidat! A keret olyan 250-280 ezer forint körül lenne, nem szeretnék fölémenni. Válaszodat és segítségedet előre is köszönöm: ÁDÁM

Kedves Ádám! A három közül egyértelműen a Lenovót ajánlom, ha a teljesítmény és az anyaghasználat az elsők között szerepel. Nemrég járt nálam a Dell Inspiron 7537 típusú noteszgépe, azt is megnézném a helyedben, bár a Lenovónak jobb a teljesítménye a négymagos Core i7 miatt (az i7-4500U kétmagos és alacsony fogyasztású, az i7-4700MQ négymagos és többet fogyaszt), viszont a Dell alumíniumból van, és tovább bírja akksival. A Lenovónál a 280 ezer forint körüli Core i7-es példányban két GeForce GT 750M videokártya van, amelyeket SLI-ben lehet használni, ez játékok szempontjából verhetetlenné teszi bármilyen más géppel nemcsak ebben az átkategóriában, hanem úgy általánosságban is. Ugyanakkor megvan a hátránya, ugyanis a processzorba integrált videokártyát csak akkor tudod majd használni (mondjuk akkumulátorról, hogy ne merüljön olyan gyorsan a gép), ha előtte kikapcsolod a masinát, és eltávolítod a második GT 750M-et az optikai meghajtó helyéről.

ÚJ CSÚCS JÁTÉKGÉP

Martin vagyok. Új gép vásárlását tervezem, és a véleményedet szeretném kikérni az általam összeválogatott komponensekkel kapcsolatban, nem túlzottan erős-e ez a processzor az általam választott videokártyá(k)hoz, esetleg fordítva? A lényeg , hogy kiegyensúlyozott legyen a végén.

– Alaplap: Asus MAXIMUS VI FORMULA
– Processzor: Intel CORE i7-4770k 3,5 GHz
– SSD: Kingston 120 GB SATA3 2,5" Hyperx 3K
– Merevlemez: Toshiba 3 TB 7200rpm 64 MB Sata3
– RAM: Kingston 4 GB Hyperx Blu DDR3 1600MHz
– Táp: Chieftec APS-1000C 1000W
– Videokártya: Asus R9 270X 2 GB GDDR5 PCIE

Ezek a kinézett alkatrészek, RAM-ból természetesen két darabot vennék, ami úgy már 8 GB, amit a későbbiekben még 8-cal bővítenék, illetve még a videokártyából kerülne majd bele egy második ugyanilyen Crossfire-rel. Házat, processzorhűtőt és DVD író/olvasót még nem választottam, de úgy vélem, hogy a kérdésem szempontjából ezek úgysem fontosak. Válaszodat előre is köszönöm! Üdv: MARTIN

Kedves Martin! A két videokártyához már nem baj, ha maradsz a Core i7-nél, egy darabhoz még nem feltétlenül van szükség ilyen erős processzorra. Én azt mondom, hogy hacsak nem ragaszkodsz valamiért a 80 ezer forintos Maximus VI Formulához, akkor házon belül bőven elegendő egy Asus H87-Pro is 50 ezerrel olcsóbban. Az 1000 W-os Chieftec tápegységnél is lehetne szerintem olcsóbbat venni, Enermax/Coolermaster/Corsair/FSP drágább 750 W-os egységei is megteszik 10-15 ezer forinttal olcsóbban. Ha az alaplapcserét megléped, akkor abból gyakorlatilag már majdnem kijön a második Radeon R9 270X ára, érdemes meggondolni.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb illesztőprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Ebben a hónapban sem volt egyszerű dolgom a Levrov és úgy általában a magazin készítését illetően, ugyanis voltam olyan meggondolatlan, hogy megvásároltam a DayZ standalone verzióját, és annyira rámozdultam erre az early access játékra, hogy volt olyan reggel, mikor a karakterem előbb töltődött be, minthogy lefőtt volna az első kávé. Persze idővel aztán sikerült újra átvennem az uralmat az életem felett, és a leadás előtt pár órával már arra is rá tudtam venni magam, hogy átolvassam a postaládámba érkező leveleket, és összeválogassam azt a néhány darabot, amit most annak rendje és módja szerint meg is válaszolok. Ígérem, hogy gyors leszek, hiszen a szerencsétlen hősöm valahol ott dídereg a hideg és könyörtelen csernaruszi éjszakában...

PYRO VAGY GURU?

Sziasztok!

A minap hoztam haza második kettesem kémiából, és anyukám jól le is szidott érte: „Mi lesz így belőled, ha nagy leszel?" Hát kémikus már biztos nem! De azért mégis csak elgondolkodtam rajta. Régen imádtam Pyróval játszani Team Fortress 2-ben, és ha akkor megkérdezték tőlem, hogy mi leszek, ha nagy leszek, akkor egyből rávágtam, hogy Pyro leszek, ha nagy leszek! De awww. Ahhoz meg kell a kémia! (Mindenféle robbanószerek összetételét, vegyületét kellene ott alkalmaznom). Szóval Pyro már nem leszek. De akkor mi?! Pont a tegnap kaptam meg a PC Guru januári számát.. És... Hm... PC Guru? Ahhoz bizony nem kell kémia! Ha egy noobnak akarnátok elmagyarázni a munkátokat, akkor az így szólna: „Játszotok a legújabb játékokkal és ezért pénzt kaptok!" IDEÁLIS MUNKALEHETŐSÉG! (Persze tudom, tisztában vagyok vele, hogy ez nem ilyen egyszerű) És ehhez még kémiából sem kell diplomázni! Gondolom a fizetés nem egymillió/hó, de azért biztos megéri egy olyan munkaközösségben dolgozni. Úgyhogy, ha legközelebb megkérdezik, hogy mi leszek, ha nagy leszek, akkor biztos azt válaszolom, hogy: PC Guru alkalmazott leszek!

KRISTÓF

Fuuuu, tökre megértem, hogy nem szereted a kémiát, én is nagyon utáltam, és soha nem értettem, hogy miért kell már az általános iskola ötödik osztályában ilyesmivel fárasztani a nebulókat. Na meg az sem szerettette meg velem a tárgyat, hogy egyszer, kicsöngetést követően sietősen távoztam az osztálytermünkből, és lendületből nekicsaptam a kifelé nyíló ajtót az éppen ott sétáló kémiatanárnak. Persze ezzel még nem lett volna semmi baj, de a derék úriember úgy „hálálta meg" a baklövésem, hogy teljes erejéből rátaposott a jobb lábamra. Onnantól kicsit tartottam tőle, és ez nem tett jót a kémiával történő szorosabb barátságom kialakulásának sem...

Hopp, egy kicsit elkalandoztam. Szóval abban teljesen igazad van, hogy a PC Guruvá váláshoz nem kell semennyi kémiatudás, viszont egy kis helyesírás nem árt, és mivel a leveled apró hibáinak kigyomlálása tovább tartott, mint a válaszom lekörmölése, ezért azt javaslom, hogy a fogalmazásra és a nyelvtanra egy kicsit még gyúrj rá, mielőtt benyújtod hozzánk az önéletrajzodat.

HOL A NAPTÁR?

Hali!

Nagyon sajnálom, hogy nem adtatok idén falinaptárt a magazin mellé, ugyanis én eddig mindig nagy hasznát vettem. Mivel épp most járt le az előfizetésem, így meghosszabbítottam, viszont feltűnt, hogy az előfizetések közül kivettétek az asztali naptáras lehetőséget, így hát felvettem a kapcsolatot az ezzel foglalkozókkal és készségesen segítettek – ezt utólag is köszönöm nekik. Még olyan észrevételem volna, hogy csinálhatnátok falinaptáras előfizetést is.

PETI

Ez a naptár kényes kérdés, nem te vagy az első, aki hiányolta, hogy decemberben nem talált falinaptárat a PC Guru mellett. Mi is szerettük volna, ha csomagolhatunk egyet a magazin mellé, de ellentétben az elmúlt évekkel, ezúttal sajnos nem úgy jött ki a lépés, úgyhogy le kellett mondanunk róla. Ez persze nem azt jelenti, hogy soha többé nem lesz, de év közben már nem nagyon van értelme naptárat készíteni, így leghamarabb a 2014-es decemberi számban lehet hasonló poszter (viszont hangsúlyozom, hogy ez nem ígéret, csupán adott a lehetőség, és nincs kizárva, hogy össze fog jönni a dolog). Ami viszont az asztali naptárat illeti, az csak azért került le az előfizetési lehetőségek közül, mert kifogytunk belőle, de amint kaptunk új példányokat, ismét elérhetővé tettük ezt az előfizetési módot. Szóval ha valaki szeretne PC Guru magazint, és mellé gurus asztali naptárat, az feltétlenül látogasson el a PC Guru Online-ra, és az Előfizetés opció alatt nézze át az ajánlatainkat!

EMBER TERVEZ, ORIGIN VÉGEZ

Helló!

Egy kis hiányérzetem támadt a legutóbbi Guru átlapozása közben. Nézem a tavalyi év utolsó számát. Az utolsó oldalon ugye ott van a „Következő rész tartalmából" című áttekintés. Hohó, SimCity kiegészítő, jó lesz! Megjön az idei év első Guruja. Átlapozom, éééééééés nincs benne az ígért teszt a SimCity kiegészítőjéről. Mi történt? Nem volt már hely, vagy csak véletlenül maradt ki?

MARTIN

A januári magazin készítése közben volt egy olyan gyanúm, hogy valakinek fel fog tűnni ez a hiányosság, és lőn, Martin vette a fáradtságot és rákérdezett. Ha pedig már így alakult, akkor következzék a kendőzetlen igazság. A helyzet az, hogy mi tényleg szerettünk volna tesztet írni a 2013-as SimCity eddigi egyetlen kiegészítőjéről, a Jövő városairól, azonban a technika ördöge keresztülhúzta a terveinket. Annak rendje és módja szerint megkaptuk az Electronic Artstól a cikkhez szükséges Origin-kódot, és a házi SimCity-szakértőnk,]{redenc be is váltotta azt az EA Origin nevű keretprogramjában, azonban hiába telepítette a programot, az az istennek sem volt hajlandó elindulni.

Persze mi nem adjuk fel ilyen könnyen,]{redenc legalább kétszer uninstallálta és újratelepítette az egész hóbelevancot, alapjátékkal és kiegészítővel együtt, de a kiegészítő csak nem állt kötélnek, és az a nagy harci helyzet, hogy azóta sem tudtuk működésre

bírni a Jövő városait. Az Origin eddig sem volt a szívünk csücske, és gondolhatod, hogy ettől a malőrtől sem szerettük meg jobban. Amit ígérhetek, hogy ha valaha sikerül életet lehelnünk az expanzióba, akkor a PC Guru Online-on biztos, hogy pótolni fogjuk az elmaradt tesztet...

KÉRDÉSÖZÖN

Kedves Bate!

Lenne hozzád pár kérdésem:
1.) Neked nem rokonod véletlenül a Hajdú Bate?

2.) Szerinted mi az oka annak,hogy a mai napig nem készült még normális terminátoros stratégia játék? Pedig annyira adja magát a dolog. Két választható oldal: emberek vs. Skynet. Bázisépítések/elfoglalások, termelés... számomra érthetetlen, hogy miért nem jutott ez még a fejlesztők eszébe.

3.) Tudom,hogy te konzolon is játszol, ezért adok a véleményedre. Te nem érzed úgy, hogy a konzolos tábor eléggé el van kényeztetve, míg a PC felhasználók magas ívben le vannak tojva? Szinte már minden jóféle játék erre vagy arra a konzolra exkluzív. Aztán éveket kell várni a PC-s portokra. A legtöbb játék ki sem jön PC-re (pl. a Red Dead Redemption). Tényleg le lehet ezt a kérdést zárni annyival, hogy „hát a PC-k terén sok a kalóz, így konzolra jobban megéri fejleszteni"?

4.) Te nem játszanál szívesen egy olyan játékkal ami kifejezetten a túlélésre megy? (FPS vagy TPS) Kifejtve: adott egy sziget, amin ott ragadsz (á la Tom Hanks a Számkivetettben), és az a dolgod, hogy életben tartsd magad. Étel- és vízgyűjtés, vadállatok, kannibáltörzsek, tűzgyújtás/őrzés, halászat, tutaj/menedék építése. Ja és semmi zombi meg szellem meg szörnyek meg szomáliai kalózok! Már régóta várok egy ilyenre. (A Far Cry-t és a Sims Hajótörött krónikákat nem sorolnám ide) Ez a „The Forest" érdekesnek tűnt, amíg ki nem derült, hogy ismét telepakolták szörnyekkel az egészet... Szóval mi a véleményed? (Ha mégis ismersz hasonló játékot, ami elkerülte a figyelmemet, kérlek mindenképp említsd meg!)

A válaszaidat előre is köszönöm! Ha bekerülnék az újságba, azt is megköszönném, ugyanis az öcsém már szerepelt a Levrovban, és azóta is piszkál, hogy „haha, én benne voltam!". Így legalább egál lenne. De persze az sem gáz, ha csak e-mailben válaszolsz.

ATTILA

Kérdések, kérdések mindenfelé. Imádom, úgyhogy igyekszem is a legjobb tudásom szerint válaszolni mindenre:

1.) Lehet, hogy most csalódni fogsz, de őszintén szólva fogalmam sincs, hogy ki lehet az a Hajdú Bate. Még a Google-be is beírtam a nevet, de még így sem lettem okosabb. Ami biztos, hogy nem vagyunk rokonok, a Bate ugyanis csak egy nicknév, a Bateman rövidítése, amit az egyik kedvenc regényhősöm, Sean Bateman (a Bret Easton Ellis írta Vonzás szabályai főszereplője) után aggattam magamra.

2.) Én ezt a kérdést úgy fogalmaznám át, hogy „Miképp lehetséges az, hogy mind a mai napig nem készült normális terminátoros játék?" Azt, hogy stratégia nem készült, valahogy meg tudom érteni, hiszen ez műfaj (főleg a valós idejű ága) igencsak leáldozóban van, így aligha akadna kiadó manapság, aki pénzelne egy ilyen nem túl sikergyanús projektet. De, hogy egy jó TPS vagy FPS miért nem készül, azt tényleg nem értem. Talán Andy Vajnát kellene megkérdezni, hiszen az utolsó Terminátor-játékok egyike pont az ő nevéhez köthető...

3.) Én egyáltalán nem érzem úgy, hogy a konzolosok különösebben el lennének kényeztetve, azt meg pláne nem gondolom, hogy a PC-sek le lennének tojva. Konzolokra mindig is voltak, és mindig is lesznek exkluzív címek, ez a világ rendje, és ha összehasonlítanánk, hogy melyik platformra (PC vagy konzol) jelenik meg több exkluzív játék, akkor biztos, hogy a PC vezetne. Az tény, hogy néha sokat kell várni egy-egy PC-s portra, de nem szabad azt sem elfelejteni, hogy ezekben az esetekben a PC-sek általában egy sokkal szebb és tartalmasabb csomagot kapnak, mint a konzolosok, ráadásul nemegyszer sokkal olcsóbban. Szóval szerintem tényleg nincsenek rossz helyzetben a PC-s játékosok, sőt, ennyire jól talán még sosem álltunk a játékok terén, mint a mostani időszakban és az elmúlt egy-két évben...

4.) A helyzet az, hogy az elmúlt két hétben pont egy olyan játékkal töltöttem a legtöbb időt, amiben semmi más cél nincs, mint túlélni. A Steamen megvásárolható, early access státuszú DayZ-ről van szó, ami annyira magával ragadott, mint kevés játék az elmúlt években. Figyelni kell az éhségre, a szomjúságra, a karaktert öltöztetni kell, holmikat kell neki gyűjteni, és vigyáznunk kell, hogy más játékosok le ne vadásszanak. Persze vannak zombik is (nélkülük manapság nem nagyon van túlélős játék), de ők nem zavarnak olyan sok vizet, mint a többi, sokszor nem túl barátságos játékos...

Ezen felül ott van még a másik nagy sláger, a Rust (bemutató a következő számunkban), amiben már craftolni és építkezni is lehet, említhetném még a Don't Starve-ot, vagy akár a mostani számunkban kivesézett Starboundot is, ahol szintén csak magára számíthat az ember. Manapság igencsak népszerű téma ez a túlélősdi, szóval találni ilyen játékot dögivel, viszont érdemes odafigyelni, ugyanis nem mindegyik olyan jó, mint amilyennek elsőre tűnik. Én a DayZ-t jó szívvel ajánlom, már most is elég szórakoztató benne a mindennapok túlélése, és a folyamatos fejlesztésnek köszönhetően ennél már csak jobb lesz...

Ugye mondtam, hogy gyors leszek? Tudom-tudom, megint szinte percek alatt a Levrov végére értetek, de nincs mit tenni, ennyi a hely. De nyugi, itt leszek márciusban is, és várlak titeket is! Írjatok és kérdezzetek bátran: levrov@pcguru.hu

A HÓNAP LEVELE

Kedves Bate!

Azért írok nektek mert pár napja olvastam egy cikket az interneten, amin felháborodtam. Egy amerikai politikus egy beszédében azt mondta, hogy a számítógépes játékok csak butítani tudnak, és még „függőséget" is okoznak. Nos, szerény véleményem szerint ez nem így van. Nem mondom, hogy akiben megvan a hajlam arra, hogy embert öljön, arra nem hatna a játékok, de szerintem egy ilyen ember a filmekre is így reagál. Nekem pl. 15 éves koromban sokat segített a WoW az angoltanulásban (igaz, picit függő is voltam, de azért nem volt veszélyes). Őszintén, a volt angoltanárom szerint majdnem olyan jól írok és beszélek angolul, mint a főiskolások. Én még a Burning Crusade-del kezdtem a WoW-ot, és ott nem volt quest helper, hanem az embernek rá kellett jönnie, hogy miképp kell megoldani a küldetéseket. A másik dolog, hogy a WoW-nak hála sok olyan barátra tettem szert, akikkel máskülönben nem is találkoztam volna, és azóta is jóban vagyunk. Sőt, mostanság már a PC Gurut is együtt szoktuk megbeszélni, hogy jó-e a pontozás (bár általában nem tudunk vitába szállni a ti százalékaitokkal), és hogy melyik játékkal éri meg játszani, stb. Nem mondom, hogy minden játék jót tesz az embernek, de a legtöbből csak tanulhatunk (ha mást nem, akkor nyelvet, és ezért én még a magyar feliratos játékokat is angolul viszem végig).

Józsi

Én már egy jó ideje figyelem a különböző politikusok kirohanásait a videojátékok ellen, de olyat még sosem láttam, hogy valaki konkrét, kutatásokkal alátámasztott bizonyítékkal szolgált volna azt illetően, hogy a különböző játékok gyilkost varázsolnak az emberekből. Azt nem tagadom, hogy a játékok hatással vannak az emberekre, de szerintem egyetlen GTA-tól sem lesz vérszomjas őrült az ember. Ezzel szemben létezik számos olyan kutatás, ami azt bizonyítja, hogy a játékok képesek pozitívan stimulálni az embereket, sőt, néha még a különböző képességeinket is javítják. Ez ugyan nem azt jelenti, hogy a nap minden órájában játszani kell, de abból biztos nem lesz baj, ha naponta 1-2 órát a gép előtt töltünk. Ha más nem, hát megtanulunk egy kicsit jobban angolul...

A Hónap levele ezúttal egy vadonatúj PC Guru-s pólót és egy PC-s Deus Ex: Human Revolutiont ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **30.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

SZERKESZTŐSÉGI ÉLETKÉPEK

***Chocho** és **Chris** „madártávlatból", miközben épp az egyik „Ezzel játszunk..." videót rögzítik.*

*A **Speedlink** küldött nekünk egy csomagnyi hardvert, amit mi annak rendje és módja szerint le is tesztelünk a magazinban (lásd az aktuális hardverrovatot). Később nyereményjáték keretében ki is sorsoljuk ezeket, szóval figyeljétek árgus szemekkel a PGO-t és a Facebook-oldalunkat!*

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban pedig **Lor**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

GURUSOK A STEAMEN!

Fenn vagy a Steamen és szeretnéd, ha a PC Guru szerkesztői is ott lennének a barátlistádon? Ha a válasz igen, akkor nem kell mást tenned, mint beírni az alábbi linkeket a böngésződbe, vagy az okostelefonoddal/tableteddel beolvasni a lenti QR-kódokat, és bejelölni barátnak a srácokat.

Link Bate profiljához:
http://bit.ly/steam_bate

Link Chris profiljához:
http://bit.ly/steam_chris

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de talán akad olyan olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A Gurunak két hivatalos csatornája is van, az egyikre a régebbi videotesztjeinket töltjük fel, így azok bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők, a másikra pedig előzetesek, bemutatók, és egyéb videojátékos anyagok kerülnek fel. A YouTube-os regisztrációt követően mindkét csatornára érdemes feliratkozni, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem.

PC Guru Magazin
youtube.com/pcguruonline

PC Guru Extra
youtube.com/pcguruextra

twitter

Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor tölts le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.

PC GURU LIVE videotesztek

Szerencsére ebben a hónapban sem kell lemondanotok kedvenc videotesztjeitekről, a PCG Live rovatunkba három nagyszerű bemutatót pakoltunk fel, melyeket most is kedvenc íróitok kommentáltak. Kipróbáltuk és végigjátszottuk a legújabb Castlevania-játékot, a Lords of Shadow 2-t, hatalmasakat nosztalgiáztunk a Might & Magic X: Legacy közben, és megcsodáltuk a PC-re is átültetett Assassin's Creed Liberation HD-t, amiben ezúttal egy női főszereplő ingujjából csúsztak elő a gyilkos pengék.

JÁTÉKVIDEÓK előzetesek

A januári uborkaszezon alatt kevés stúdió volt, amely meg merte volna mutatni, min dolgozik éppen. Számokban mérve nincs is mitől elalélnunk, amit viszont kaptunk, attól kihullott a maradék hajunk is. Ott van rögtön a The Elder Scrolls Online új CG videója, amiben nyolc percig ámuldozhatunk egy csatajeleneten. Aztán megnézhettük az Assassin's Creedet mímelő Shadow of Mordor bemutatóját, valamint rácsodálkozhatunk a középkori témájú Kingdom Come-ra, ahol szörnyek nélkül elevenedik meg a kardok és lovagok kora.

JÁTÉKDEMÓ Gorogoa

A semmiből érkező, és az indie játékokat díjazó IGF-en taroló Gorogoa teljes változata idén végre megjelenik, de a játék már most kipróbálható! A hamarosan sztárrá váló Jason Roberts játékát nehéz szavakba foglalni – azért megpróbáltuk a pár oldallal arrébb található beszámolónkban –, de nem is kell kizárólag ránk hallgatnotok. A DVD-re felpakoltuk ennek a zseniális műnek a kifejezetten tartalmas demóját, hogy első kézből győződjetek meg róla: itt tényleg valami csoda készül!

PC GURU EXTRA Gamesave Manager

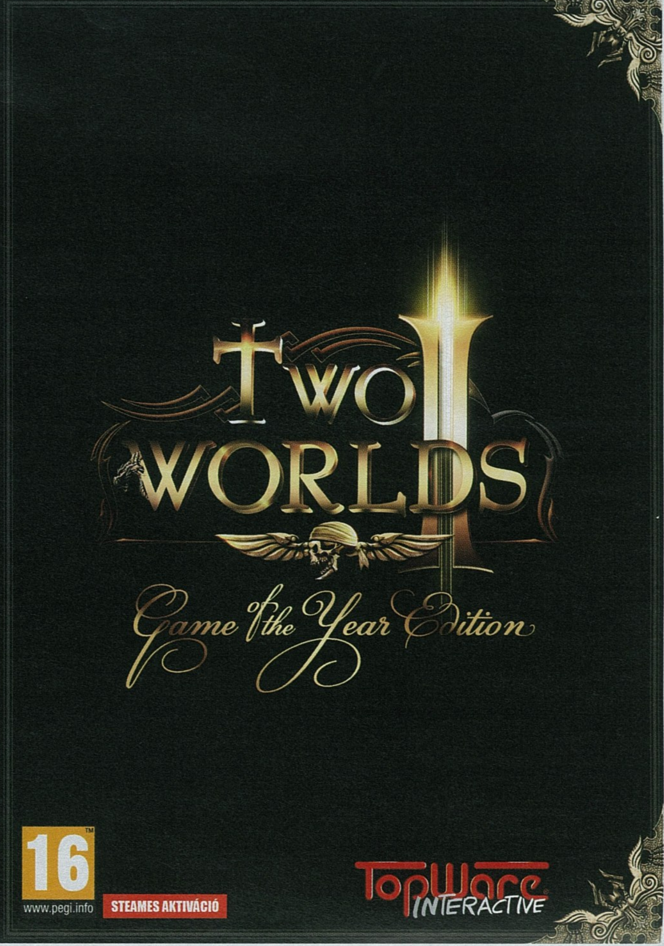
DVD-mellékletünk Extrák könyvtárába két dolog miatt lesz most érdemes bekukkantanotok. Először is, hogy átnézzétek a havi rendszerességgel frissített háttérképek szekciót, ahova ezúttal is tíz eszméletlen jó tétel került, valamint azért, hogy feltelepítsétek a Gamesave Manager nevű programot, aminek segítségével könnyedén archiválhatjátok nagy becsben tartott játékmentéseiteket. Működéséről a magazin utolsó harmadában mesélünk, a Steam feljavításáról szóló extra cikkünkben!

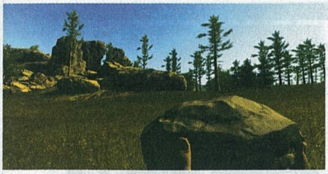
VIDEOTESZTEK A DVD-N
Assassin's Creed Liberation HD • Castlevania: Lords of Shadow 2 • Might & Magic X: Legacy

pcguru DVD

TWO WORLDS II: VELVET EDITION

2014/02





Rust

ELŐZETES Jelen sorok írásakor már majdnem egymilliót adtak el belőle, és már több mint két hete a második helyre szorította a DayZ-t a Steam sikerlistán – mi az? A Rust, a Garry's Mod alkotóinak új játéka, ahol a túlélés könyörtelen szabályait sikerült háziasítani a Minecraftet idéző építkezéssel, és a DayZ-re emlékeztető, online futó világgal, ahol a rivális túlélők jelentik a legnagyobb veszélyt.

LEGO Movie: The Videogame

TESZT Február elején a film, rá pár napra pedig annak hivatalos játékváltozata is megérkezett: Bate asztala, na meg a világ után végre a mozivásznakat is beveszi minden idők legismertebb játéka, hogy megmutassa, az apró műanyagfigurák vannak annyira heroikusak, mint bármelyik szuperhős!

Thief

TESZT Nem gondoltuk volna, hogy ennyit kell várnunk a negyedik Thiefre, de február vége után már nem kell vágni a centit. Mire a márciusi számunk megjelenik, már javában a boltokban lesz a játék, de így legalább lesz időnk alaposan kivesézni, és mindent a zsebünkbe pakolni – persze csak és kizárólag önzetlen okokból!

DESTINY

Minden konzolgenerációnak megvan az a játéka, amiért még a legelvetemültebb PC-játékosok is hajlandóak gépet venni, és olybá tűnik, hogy az Xbox One és a PlayStation 4 életében a Destiny lesz az első ilyen cím. Még a szeptemberi start előtt megnézzük, miért is őrül meg a fél világ a Bungie új lövöldéjéért!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

MÁRCIUS 13-ÁN

JELENIK MEG!

ÚJ ELŐFIZETŐI AKCIÓK A PC GURUVAL

TITANFALL PC

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
17.490 Ft	24.990 Ft
Hosszabbítással: 16.490 Ft	Hosszabbítással: 23.990 Ft

THIEF PC

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.990 Ft	15.490 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 10.490 Ft	Hosszabbítással: 14.490 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft

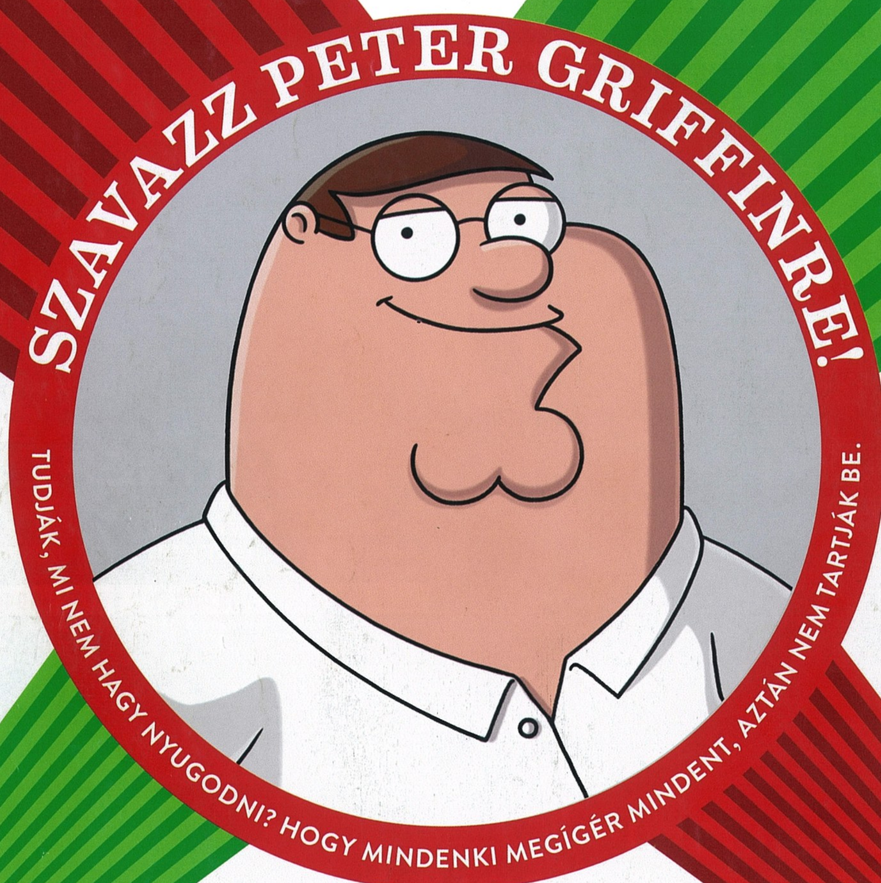
DIABLO III: REAPER OF SOULS PC

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
11.490 Ft	15.990 Ft	23.990 Ft
Hosszabbítással: 10.990 Ft	Hosszabbítással: 14.990 Ft	Hosszabbítással: 22.990 Ft

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

www.comedycentral.hu



COMEDY CENTRAL

FAMILY GUY

MÁRCIUSTÓL ÚJ ÉVAD!